Numele cursului :

EDUCATIA ARTISTICA-PLASTICA SI DIDACTICA PRACTICA

Anul III semestrul 6

TIPUL CURSULUI : OBLIGATORIU
TITULARUL CURSULUI : lector univ. dr. Cioca Vasile
MOBIL : 0722631404 (va rugam sa utilizati acest numar de telefon doar intre orele 20 – 22
E-mail : vasile.cioca@yahoo.com
CONSULTATII : joi intre orele 21 – 23.

CONDITIONARI : pentru intelegerea si asimilarea cunostintelor/problemelor/tematicii si lucrarilor practice propuse de curs sunt necesare cunostinte esentiale de pedagogie, psihologie scolara, cultura vizuala minima (pentru cultura vizuala minima consultati manualele de educatie plasticapentru clasele V – X).

DESCRIEREA CURSULUI : Cursul este construit/ structurat pe baza , in jurul a doua centre de interes : COPILUL/SCOLARUL si IMAGINEA. In cadrul activitatilor artistice-plastice Copilul/scolarul face imagini, se joaca cu imagini, priveste/descrie/analizeaza imagini, exploreaza prin mijlocirea imaginilor lumea reala, lumea interioara, imaginarul ; prin aceste relationari multiple cu imaginile copilul isi dezvolta sensibilitatea, simtul estetic, creativitatea , cunoasterea, capacitatea de comunicare si isi armonizeaza propria personalitate in formare cu lumea. Din imagini deducem limbajul plastic cu elementele sale si problemele de sintaxa (compozitie), tehnicile plastice, sensibilitatea, originalitatea scolarului; cunoscand geneza si fazele exprimarii plastice la copil , functiile perceptiei/ /imaginatiei/inteligentei, afectivitatii si implicarea lor in facerea si recepterea imaginilor plastice, elaboram design-ul educational. Inclusiv finalitatile (obiectivele/competentele) educatiei artistice –plastice sunt structurate pe baza relatiilor dintre ELEV si IMAGINE.
Toate problemele abordate in curs graviteaza fie in jurul imaginii, fie in jurul fiintei copilului, fie , cel mai adesea, in jurul celor doua centre.

ORGANIZAREA TEMELOR IN CADRUL CURSULUI :
Cursul este structurat pe sapte teme mari considerate esentiale pentru profesorul care proiecteaza si coordoneaza activitati artistice-plastice (vizual-plastice) :

a) Comunicarea prin imagine;
b) Limbajul vizual-plastic (care contine 5 module : punctul si linia; pata si forma; culoarea; compozitia; tehnicile plastice);
c) Geneza si fazele exprimarii plastice la copil;
d) Metode si mijloace de invatamant folosite in educatia plastica;

e) Creativitatea (care contine 3 module : creativitatea vizual-plastica si sursele ei; stimularea creativitatii prin dezvoltarea sensibilitatii/incurajarea spontaneitatii si prin antrenamente creative; metode/jocuri specifice);
f) Evaluarea in cazul educatiei plastice;
g) Documentele curriculare.

In curs sunt doua paragrafe facultative : /Creativitatea generala si specifica/ si /Situatiile plastice/.Parcurgerea lor este benefica pentru conturarea unei viziuni creative asupra activitatilor vizual-plastice desfasurate cu prescolarii si elevii. Toate temele sunt importante in intelegerea specificului educatiei vizual-plastice (artistice-plastice) si modalitatilor de abordare creativa a actitatilor de invatare. Nu treceti la tema urmatoare decat daca ati parcurs si inteles tema precedenta (ele se leaga logic una de alta). Faceti efortul sa intelegeti/asimilati tema COMUNICAREA PRIN IMAGINE care scoate in evidenta fundamentele culturii vizuale (minime si esentiale) necesare unui cetatean cu studii superioare si mai ales unui viitor profesor care va desfasura si activitati plastice. Cursul insista pe problematica LIMBAJULUI PLASTIC si a CREATIVITATII ARTISTICE, teme esentiale in economia EDUCATIEI ARTISTICE-PLASTICE. De asemeni cursul insista si pe elementele necesare receptarii/analizei imaginilor artistice-plastice pornind de la faptul ca cei mai multi scolari vor fi receptori de arta (vezi in acest sens si Barlogeanu, L., 2001, Psihopedagogia artei, Ed. Polirom).

FORMATUL SI TIPUL ACTIVITATILOR IMPLICATE IN CURS :
Dupa ce studentul va parcurge suportul teoretic are de rezolvat diferite sarcini care constau in :

- realizarea unor colectii de imagini materiale (poze, xeroxuri, lucrari de copii, et,), electronice pe un CD:
- realizarea unor lucrari plastice proprii in culoare sau alte tehnici;
- realizarea unor planse didactice cu ilustrarea unor probleme plastice;
- analiza unor imagini, desene, realizate de copii , asezarea in ordine cronologica a unor desene realizate de acelasi copil;
- realizarea unor reprezentari liniare (linia plastica) a unor mici fragmente muzicale;
- Realizarea unui eseu despre personalitatea unei culori (asemanator cu cele din curs):
- realizarea unei mici colectii de mici obiecte pentru studiul structurilor naturii.

Recomandam efectuarea tuturor activitatilor chiar daca un toate sunt notate. La examen ssudentii vor prezenta un portofoliu cu lucrarile, exercitiile, colectiile de imagini, planse didactice etc. Insistati asupra problemelor de limbaj plastic si creativitate vizual-plastica. Un neglijati problemele de proiectare a activitatilor plastice si a celor de evaluare.

MATERIALE BIBLIOGRAFICE OBLIGATORII :

Cioca, V., 2007, Jocul de-a arta, Ed. Limes.

Cioca, V., 2007, Imaginea si creativitatea vizual-plastica, Ed. Limes.

Constantin, P., 1986, Sa vorbim despre culori, Ed. Ion Creanga.

Cristea, M., 2007, Educatia plastica si didactica educatiei plastice in invatamantul

primar si prescolar.

Philippe, W., Anne, C., Dominique, E., 2008, Psihologia desenului la copil, Ed. TREI.

Roco, M.,2001, Creativitate si inteligenta emotionala, Ed.Polirom.

Sternberg, R, J., 2005, Manual de creativitate, Ed. Polirom

Manuale de educatie plastica pentru clasele V – X.

MATERIALE SI INSTRUMENTE NECESARE PENTRU CURS :

Bloc de desen format A3 sau A4, coli de hartie A4 alba si de diferite culori, creion moale, carioca, tus negru, acuarela si guase sau tempera, pensule , mape pentru colectii de imagini si desene, cutie cu materiale/obiecte pentru studiul structurilor naturii, mape cu lucrari/schite/exercitii plastice/planse didactice proprii.

CALENDARUL CURSULUI :

Prima intalnire 22 mai 2009 (vor fi parcurse primele 4 module).
A doua intalnire 17 mai 2009 (vor fi parcurse modulele 5, 6, 7, 8, 9)
Pana la examen vor fi parcurse modulele 10, 11, 12, si 13..
Temele de munca individuala vor fi rezolvate odata cu parcurgerea modulelor.
La intalnirile directe studentii pot aduce temele rezolvate . La examen studentii vor prezenta si Portofoliul cu rezolvarea problemelor.

POLITICA DE EVALUARE SI NOTARE :

Evaluarea se va face pe baza portofoliuliu, a activitatilor din cadrul celor doua intalniri si prestatia de la examen. In notarea finala : portofoliu si activitatile de la cele doua intalniri directe 50% , prestatia de la examen 50%.

STRATEGII DE STUDIU RECOMANDATE :

Parcurgeti cu atentie suportul teoretic si incercati sa retineti lucrurile esentiale de care veti avea nevoie in activitatea didactica viitoare (ghidativa dupa structura logica a temei si dupa sublinierile din text si concluzii). Acolo unde se preteaza problematia abordata aplicati cele citite si intelese la analiza unor imagini sau la construirea lor efectiva.

In cazul in care nu intelegeti un termen, o notiune consultati DEX-ul (Dictionarul explicativ al limbii romane, Dictionarul de arta, termeni de atelier trecut in bibliografie). Rezolvati exercitiile, problemele propuse dupa fiecare TEMA parcursa .Colectiile de imagini, desene etc. solicitate se pot imbogati permanent.

Cursul abordeaza urmatoarele teme :

1. Comunicarea prin imagine . Imaginea si educatia vizuala.
2. Limbajul vizual-plastic : punctul si linia.
3. Limbajul vizual-plastic : pata si forma.
4. Limbajul visual-plastic : culoarea.
5. Compozitia visual-plastica si lectura operei de arta.
6. Utilizarea potentialului expresiv si creativ al unor tehnici plastice.
7. Geneza si fazele exprimarii plastice la copil.
8. Metode didactice si mijloace de invatamant in educatia vizuala.
9. Creativitatea generala sispecifica. Creativitatea visual-plastica si sursele ei.
10. Stimularea potentialului creativ prin activitatile visual-plastice (sensibilitate, spontaneitate, antrenament).
11. Metode specifice de stimulare/dezvoltare a creativitatii vizual-plastice.
12. Evaluarea (cum evaluam sensibilitatea si libertatea interioara).
13. Documentele curriculare (programele scolare, planificarea calendaristica, proiectarea unitatilor de invatare, proiectul de lectie).

B I B L I O G R A F I E

Arnheim, R.,1977, Arta si perceptia vizuala, Ed. Meridiane.

Arnheim, R., 1995, Forta centrului vizual, Ed. Meridiane.

Ailincai, C., 1991, Opera fereastra, Ed. Dacia.

Ailincai, C., 1982, Introducere in gramatica limbajului vizual, Ed. Dacia.(2000, Gramatica formelor vizuale, Ed. Paralela 45).

Cioca, V., 2007, Jocul de-a arta, Ed. Limes.

Cioca, V., 2007, Imaginea si creativitatea vizual-plastica, Ed. Limes.

Constantin, P., 1986, Sa vorbim despre culori, Ed. Ion Creanga.

Cristea, M., 2007, Educatia plastica si didactica educatiei plastice in invatamantul primar si prescolar.

Cucos, C., 2002, Pedagogie,Ed. Polirom.

Havel, M., 1980, Tehnica tabloului, Ed. Meridiane.

Knobler, N., 1983, Dialogul vizual, Ed.Meridiane.

Muresan, P., 1987, Culoarea in viata noastra, Ed. Ceres.

Philippe, W., Anne, C., Dominique, E., 2008, Psihologia desenului la copil, Ed. TREI.

Roco, M.,2001, Creativitate si inteligenta emotionala, Ed.Polirom.

Sternberg, R, J., 2005, Manual de creativitate, Ed. Polirom

Susala, I., Barbulescu, O., 1993, Dictionar de arta, Ed. Sigma.

Susala, I., Gavrila, T., 1992, Caiet de arte plastice pentru clasa I, Ed. Coresi.

* * * Manualele de educatie plastica pentru clesele V-VIII.

INTRODUCERE

“Problema principală a educaţiei rămâne nu atât conţinutul învăţământului, cum s-ar crede astăzi, cât modul de a provoca setea de cunoaştere a copilului”

Freinet Celestin

Ochi, privire, vedere, imagine, imaginaţie, senzorialitate, afectivitate, sensibilitate, spirit, gândire, creativitate, imaginar, creaţie sunt realităţi complexe care fac parte din noi şi ne fac pe noi, împreună cu alte structuri complexe, să fim ceea ce suntem. Imaginea, aici cu precădere imaginea vizual-plastică, acest ansamblu vag („set fuzzy”) şi oarecum straniu, este câmpul în care se întâlnesc şi fiinţează împreună, într-o ciudată complementaritate contradictorie, interiorul şi exteriorul, subiectul şi obiectul, realul şi irealul, raţionalul şi iraţionalul, logicul şi afectivul, datul şi creatul (imaginatul), individul şi socialul, beneficul şi maleficul, ancestralul şi clipa prezentă, previzibilul şi imprevizibilul, spaţiul predilect al ludicului dar şi al nebuniei, unealta preferată a visului dar şi a artelor vizuale, frumoasa dar şi nebuna minţii, una din principalele substanţe ale

creativității umane alături de cuvinte şi sunete, este personajul principal impreuna cu elevul in cadrul educatiei vizual-plastice. Este necesar, ca viitori profesori pentru invatamantul primar si prescolar, sa ne intereseze în mod special imaginile vizual-plastice şi tot ce ține de potențialul lor creativ, de implicarea lor în creativitatea umană şi mai ales în antrenarea copiilor (2 - 11 ani) în sensul descoperirii libertății interioare şi a creativității ca mod de viață prin intermediul activităților vizual-plastice, cu atât mai mult cu cât în educație se tinde, din nefericire, spre formarea unor oameni conformişti, cu stereotipii numeroase şi marcante. Cursul urmareste cu obstinație, sa evidentieze potențialul formativ în sens ludic-creativ al activităților vizual-plastice, insuficient explorat şi exploatat, activități ce se desfăşoară în zona de interferență între câmpul motric, campul vizual, campul ideatic si câmpul plastic, activități care antrenează în derularea lor mai toate palierele personalității umane de la vârstele cele mai fragede.

*

Arta, activitățile de tip artistic, fie sub formă de practicare sau de contemplare, au dezvoltat sensibilitatea umană, au cultivat cu precădere armonia, inteligența estetică (Read H., 1971) şi au constituit întotdeauna un continent vast de manifestare a creativității umane.

Prin originea ei, natura umană este creatoare. Omul se justifică pe sine în fața creatorului un numai prin ispăşire, ci şi prin creație (Berdiaev, 1996). Sunt gânditori care au emis ipoteza că „arta a fost şi este instrumentul esențial al dezvoltării conştiinței umane". Ca educatori şi foşti copii ştim, simțim, ne aducem aminte de fascinația culorilor, de plăcerea de a desena, picta, modela liber fără instrucțiuni. Ştim de asemenea că toți copiii înainte de a învăța să scrie încep să „mâzgălească", să se joace cu linii, cu pete de culori; să facă o serie de mişcări cu creionul sau alte instrumente lăsând diferite urme pe o serie de suprafețe, sublimând energii, stări în semne plastice simple, dar expresive. Acest act expresiv, vital, în care copilul intră spontan cu toată ființa este solul din care va creşte treptat tendința de autoexprimare, de explorare a lumii, de manifestare creativă, ludică a impulsurilor, senzațiilor, bucuriei, tristeții, curiozității, fricii, etc.

Dacă omul nu este doar creatură, ci şi creator şi, în mod natural, fiecare copil are un potențial creatv, ne putem întreba ce poate face grădinița şi şcoala pentru a nu obtura

acest potențial, ci, dimpotrivă, pentru a-l activa, stimula, dezvolta, ştiut fiind faptul că învățământul deține cele mai multe practici noncreative.

Sistemul de învățământ are un pronuntat carecter inerțial şi poartă înlăuntrul său premizele unei atitudini conformiste şi rutiniere. Educatorul/învățătorul/profesorul poate foarte uşor staționa într-o abordare de rutină a demersului didactic, mulțumindu-se cu aplicarea „cuminte" a programei de educație plastică, reluând an de an teme, modalități de învățare, etc., fără să țină cont că sunt alți copii, că sunt posibile abordări mai incitante, mai stimulative, mai creative. Învățătorul poate deveni factorul esențial în stimularea spiritului creativ al elevilor dacă:

– porneşte în demersul didactic de la o viziune esențialmente pozitivă asupra naturii umane;
– consideră că este perfect normal ca cineva să se simtă implicat într-o decizie la formularea căreia a luat parte;
– crede în capacitatea de autorealizare a elevilor şi îi încurajează în acest sens;
– apreciază individualitatea, personalitatea fiecăruia;
– încurajează, promovează şi recompensează creativitatea;
– este angajat într-un proces de schimbare permanentă şi are competențe necesare pentru a gestiona schimbarea;
– pune accentul mai mult pe motivația internă decât pe cea externă ;
– pune accentul pe proces şi nu pe produs, pe ceea ce se întâmplă cu structurile psihice implicate în învățare şi nu pe produsele obiectuale (lucrările plastice în sine).

Dar ce se poate face efectiv pentru stimularea creativității la clasele I-IV si la gradinita prin activitățile plastice? Este întrebarea esențială pe care ne-o punem şi la care încercăm să construim câteva răspunsuri . Aceste posibile solutii pragmatice se bazeaza pe cateva premise.

O prima constatare este faptul că orele de educație plastică ne permit să valorificam mai intens potențialul creativ al copiilor prin caracterul lor ludic accentuat. Apoi copilul vine la şcoală cu o mare experiență vizuală, ştiut fiind faptul că cea mai mare cantitate de informație intră pe canalul vizual; de altfel copiii au şi multiple experiențe plastice încercate acasă (şi apoi la grădiniță), ei având în marea lor majoritate încă nestinsă

plăcerea de a „mâzgăli”, de a reprezenta plastic lumea, senzațiile, trăirile, uimirile proprii, spontan, direct.

Un alt motiv este faptul că activitățile plastice oferă copiilor posibilitatea de a explora lumea vizual şi tactil, implicând şi mişcarea mâinilor, nu numai a ochilor, mişcare care se încarcă de stările interne în care se află aceştia în timp ce pictează, desenează sau modelează.

Elementele de limbaj plastic şi tehnicile plastice devin „instrumentele” cele mai accesibile copiilor pentru a se exprima şi a realiza imagini plastice expresive. De la familiarizarea cu elementele de limbaj plastic se poate ajunge prin intermediul unor ingenioase explorări vizual-plastice la descoperirea virtuților expresive ale acestora. Aici intră în joc creativitatea pedagogică a învățătorului/profesorului.

Un motiv important este şi faptul că desenul este iubit de copii, aceştia simțind nevoia de a desena, picta, tot aşa cum simt nevoia de a se juca. Între desenul copiilor şi joc există multe trăsături comune care au fost evidențiate în sens creator de mulți pedagogi, profesori de desen, artişti, psihologi. Lucrările plastice ale copiilor constituie un mesaj sincer, autentic, scăldat afectiv, care vorbeşte despre lumea exterioară şi cea interioară, despre felul în care ei văd, simt şi interpretează aceste lumi şi relațiile dintre ele.

Prin faptul că activitățile vizual-plastice solicită energii, mişcare, imaginație, ingeniozitate, sensibilitate şi induc plăcere, devin un important câmp de manifestare liberă neîngrădită a facultăților creatoare ale copilului.

Pornind de la aceste premize, cursul incearca sa prezinte studentilor , viitori profesori in invatamantul primar si prescolar, principalele probleme/teme ale educatiei vizual-plastice (artistice-plastice) si posibile directii/strategii de actiune in vederea dezvoltarii sensibilitatii, simtului estetic si a potentialului creativ al elevilor.

Ca o concluzie sa retinem trinomul esential , coloana vertebrala care structureaza educatia artistica-plastica , viziunea de ansamblu, finalitatile si tot demersul profesorului indiferent de varsta si personalitatea scolarului.

COPIL / ELEV --- IMAGINE --- REALITATE

TEMA 1

COMUNICAREA PRIN IMAGINE

SCOPUL : intelegerea faptului ca IMAGINEA este conceptul/realitatea esentiala , instrumentul principal prin care se realizeaza educatia vizual-plastica (artistica-plastica).

OBIECTIVE/COMPETENTE vizate prin studiul temei :

- sa inteleaga si sa explice relatia dintre imagine si comunicare
- sa inteleaga relatia dintre mesaje si semnale in cazul imaginii
- sa inteleaga si sa explice din ce se constituie semnificatia imaginii
- sa inteleaga fundamentele culturii vizuale (principalele caracteristici vizuale care se regasesc in orice imagine);
- sa recunoasca si sa descrie elementele esentiale ale imaginii
- sa defineasca in mod operational elementele esentiale ale imaginii;
- sa descrie domeniile imaginii si genurile acestora.

SCHEMA LOGICA A MODULULUI

Comunicarea : comunicatorul transmite stimuli pentru a modifica/influenta
.. comportarea altor persoane.

Mesajul plastic/poetic se constituie la intersectia universului artistului , ...
..... universului operei si universului receptorului de arta.

Elementele esentiale ale culturii vizuale :

Compozitia/compunerea imaginii :

- centre de ineres/centri dinamici
- linii de forta
- cercuri si curbe
- numarul de aur/sectiunea de aur

Iluzia profunzimii in cadrul imaginii :

- plane distincte

- mascari partiale de forme
- perspectiva aeriana (colorata)
- perspectiva liniara
- alte perspective

Scara planurilor :

- plan general
- plan larg
- prim plan
- plan mijlociu
- plan american
- plan italian
- gros plan
- tres gros plan

Vederea sau unghiul devedere :

- din fata
- din spate
- din profil
- din trei sferturi
- de la nivelul ochilor
- de sus in jos
- de jos in sus

Culoarea :

- culorile lumina
- culorile pigment
- culorile primare (rosu, galben, albastru)
- culorile binare (oranj, verde, violet)

- culorile tertiare
- culori calde (rosu, oranj, galben), reci (albastru,violet, verde)
- culori complementere (rosu-verde, galben-violet, albastru-oranj
- nonculori (culori acromatice) : alb, negru, griuri neutre
- amestecul optic al culorilor
- amestecul fizic al culorilor
- contrastele cromatice
- acord, armonie, game cromatice

Eclerajul/ilumunarea obiectelor/formelor

- directa
- indirecta
- iluminarea din fata/lateral/din trei sferturi/razant/contre-jour

Domeniile imaginii si genurile acestora :

- pictura (portret, peisaj, natura moarta, scena de gen, compozitie)
- desenul
- fotografia
- artele grafice
- filmul

COMUNICAREA PRIN IMAGINE

Comunicarea este una din dimensiunile esențiale ale existenței, ea regăsindu-se la toate palierele de sructurare/organizare a materiei. Pentru biolog comunicarea este o acțiune a unui organism sau a unei celule care alterează modelele probabile de comportamant ale altui organism sau ale altei celule, într-o manieră adaptativă pentru unul sau pentru ambii participanți (Mihai Dinu, 1997).Probabil, psihologul şi sociologul nu concep comunica-ea în absența unui subiect dotat cu conştiință deşi acesta nu este totdeauna conştient de informația pe care o vehiculează. O altă definiție accentuează alt

aspect : Comunicarea este un proces prin care un individ (comunicatorul) transmite stimuli (de obicei, verbali) cu scopul de a schimba comportarea altor indivizi (auditoriul). Trebuie să subliniem faptul că sunt mai multe posibilități de comunicare, nu doar verbală; ba mai mult, s-a constatat că persoanele aflate în interacțiune nemijlocită îşi transmit cu precădere mesaje nonverbale. De asemeni menționăm faptul că nu orice comunicare urmăreşte să provoace modificări comportamentale. Poezia, muzica, artele plastice sunt nişte mijloace puternice de influențare a conştiințelor şi de modelare a emoționalității, chiar dacă în intenția artistului emițător nu este ideea schimbării conduitei receptorului de artă. Viața complexă a grupurilor sociale, a societății umane, necesită o interacțiune continuă între membri şi instituțiile sale, comunicarea (idiferent de mijloacele prin care se realizează) fiind ceea ce leagă organismele între ele. Dar „aspectul cel mai spinos al comunicării, care ne interesează aici, rezidă tocmai în contradicția dintre nevoia interlocutorilor de a-şi transmite mesaje şi imposibilitatea practică în care se află ei de a emite şi recepționa altceva decât semnale"(Mihai Dinu, 1997). Operele de artă, imaginile transmit mesaje sau semnale? Termanul generic de mesaj acoperă o mare varietate de realități : gânduri, sentimente, trăiri, idei, emoții, stări de conştiință sau produse ale fanteziei/imaginației.Aceste manifestări complexe ale psihismului uman nu pot fi sesizate direct de sistemele noastre senzoriale. De aceea cel care vrea să transmită mesaje (fie el scriitor, politician, profesor, artist plastic, actor etc.) este obligat să încredințeze unor semnale materiale, perceptibile senzorial (sunete, vocale, consoane, culori, linii, forme, gesturi, mişcări etc.) misiunea de a reprezenta indirect, produsele impalpabile ale conştiinței şi afectivității. Acest proces de traducere/transformare a mesajului în semnale (codificare) se dovedeşte a fi o activitate indispensabilă, iar transmițătorul care o efectuează, un participant de neânlăturat la procesul comunicării. Transmițătorul, în cazul artistului este şi sursa sau enunțătorul mesajului (el îşi transmite mesajul prin opera creată de el însuşi). Enunțătorul mesajului (artistul/creatorul imaginii) preia conştient sau inconştient idei, viziuni, simboluri, motive, soluții tehnice/plastice etc. formulate, configurate de alți artişti dinaintea sa. Prin imaginile sale nu vorbeşte doar el, artistul, ci şi părinții, educatorii, prietenii, grupul de apartenență socială sau profesională, muzeul imaginar, spiritul epocii. Aşa , de exemplu, pictorul Botticelli ca şi publicul său, aparțineau unei culturi foarte diferite de a noastră, şi anumite aspecte ale activității lor

vizuale erau puternic impregnate de aceasta (Pierre Bourdieu, 1998). Putem spune că, comunicarea este polifonică şi că mesajul artistului codificat în opera plastică, este mult mai complex decât pare la prima vedere şi are în spatele său acumulări/aluviuni deversate /decantate/precipitate în ființa artistului.

Mesajul poate fi considerat, fie ca un dat (telegramă, ordin) fie ca un fenomen pe cale de costituire. În momentul emisiei, mesajul este întotdeauna o acțiune personală (mai ales în cazul artei), individualizată, trăită de o ființă care îi conferă un moment unic în istoria sa. Activitatea artistică începe chiar de la sursă. Mesajul plastic, ca şi mesajul poetic, nu corespunde niciodată într-un chip cu totul adecvat, unei semnificații prestabilite (Rene`Berger1976). Mesajul/semnificația se coagulează în timpul facerii operei plastice din tensiunea, interferența, precipitarea semnelor pur plastice şi lumea interioară a artistului grea de aluviuni, totul într-o combustie potențată de voința de a crea. Opera de artă propune o nouă adecvare între semnele care o constituie şi semnificația pe care o poartă acestea, semnificație pe care fiecare nouă privire o face mai amplă (Rene Berger1976). Deci semnificația operei de artă se constituie/ia naştere/se configurează la intersecția dintre universul creatorului/sursei/transmițătorului, universul operei propriu-zise şi universul receptorului de artă. În cazul receptorului de artă, este implicată/activată pe lângă alte multe instanțe psihice, și cultura artistică (cultura vizuală). Receptorul fără cultură artistică sau cu o cultură precară, se mulțumeşte de regulă, să extragă din mesajul operei acele elemente prin care să identifice obiectele sau grupul de obiecte. Avem în acest caz o receptare tip recunoaştere elementară : copaci, grup de copaci fără frunze, toamnă, peisaj de toamnă. Oare opera de artă este un mesaj cifrat de artist pe care spectatorul trebuie să-l descifreze? Sunt specialişti (istorici, psihologi, psihanalişti, socio- logi etc.) care reduc operele de artă la nişte documente istorice, psihanalitice etc., desci- frându-le mesajul impunându-le în prealabil codul la care s-au acordat ei (cod istoric, psihanalitic, sociologic etc.). Dar dacă mesajul, în cazul operei de artă, nu este un dat nici la emisie nici la transmisie, cu atât mai mult nu este un dat la recepție. Rezultă deci că opera de artă nu e niciodată supusă unei simple descifrări. Actul receptării, în cazul operei de artă, poate fi instaurator nu doar de tipul recunoaştere. În receptarea operei de artă se vorbeşte de fapt de trei intenții posibile ale consumatorului de artă : îl poate interesa intenția autorului (ce vrea să

spună de fapt autorul prin intermediul operei/imaginii), intenția operei (ce îmi spune efectiv opera/imaginea pe care o am acum şi aici sub privirile mele), sau intenția proprie (ce îmi activează opera/imaginea în mintea mea şi ce semnificații pot construi eu pornind de la lumea mea interioară), perspectivă ce scoate în evidență coplexitatea comunicării/dialogului cu opera de artă. Ca urmare,"gîndirea critică… trebuie să atragă atenția spectatorului că nu trebuie să se lase în seama unei recepții standard prin intermediul unui criteriu valabil pentru toți, fiindcă fiecăruia i se cuvine să participe la existența artei după cum i se cuvine artei să participe la existența fiecăruia" (Rene Berger1976).

După această introducere în problema comunicării în general şi a comunicării în artă şi prin artă în special, şi avertismentul formulat de R. Berger care nu trebuie uitat de nici un educator, vom prezenta , pe scurt, principalele caracteristici vizuale care se regăsesc, într-un fel sau altul, în picturi, desene, fotografii, în imaginile filmice, tv şi video şi care constituie, totodată, fundamentele unei culturi vizuale fireşti omului contemporan care trăieşte într-o lume dominată de vizual. Pentru a putea dialoga cu opera de artă, cu imaginea bidimensională sau tridimensională, elevul are nevoie de o minimă cultură vizuală care să-i mijlocească experiențe estetice care, la rândul lor să-i inducă satisfacții contemplative.

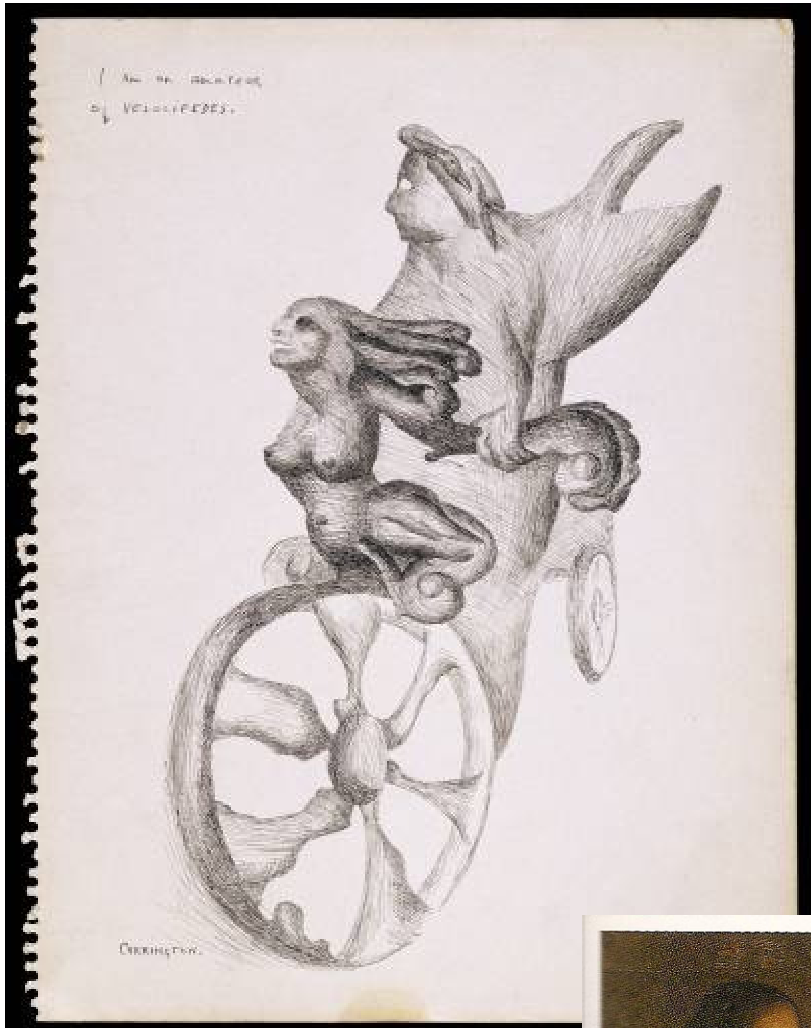








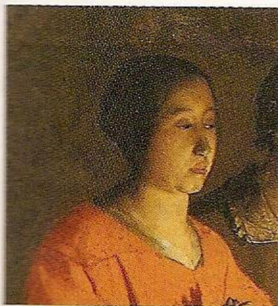


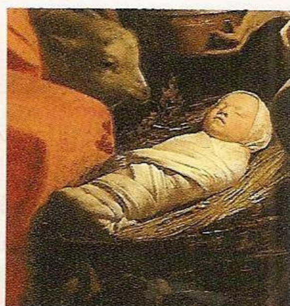


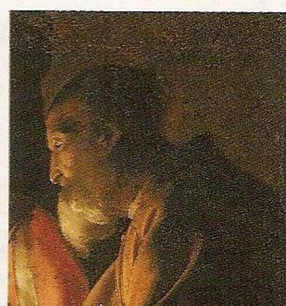
*



Luminarea formelor în pictură (eclerajul)







ELEMENTELE ESENTIALE ALE CULTURII VIZUALE

COMPOZIȚIA/COMPUNEREA IMAGINII (centre de interes/de forță, linii de forță)

Compoziția/compunerea unei imagini se referă, într-o primă şi elementară aproximație, la organizarea/gruparea unui număr oarecare de elemente identificabile prin văz : pete, mase/suprafețe colorate, segmente de dreaptă, puncte, figuri geometrice, elemnte semnificative (motive, obiecte, personaje). Aceste elemente grupate/compuse/organizate pot fi identificate în picturi, gravuri, desene, fotografii, afişe, timbre etc. În artele vizuale, organizarea formelor/cromorfemelor reprezintă un mod esențial al creației, arta fiind concepută de-a lungul vremurilor de dezvoltare estetică ca un proces de compoziție (Herbert Read 1971). Prin compoziție vizuală, Rudolf Arnheim înțelege modul în care operele de artă sunt alcătuite din forme, culori sau mişcări. De obicei , aceste organizări de forme, culori etc. când sunt analizate, există tendința vizibilă în majoritatea tratatelor de a reduce imaginea/opera plastică, la forme şi direcții privite drept osatură constitutivă, adică la pătrate, triunghiuri, pentagoane etc., cu alte cuvinte la nişte diagrame ce scot în evidență părțile concrete ale materiei vizibile. R. Arnheim (1995), subliniind faptul că aceste diagrame corespund sau se regăsesc doar la un grup de opere sau la un artist

şi că de obicei ele sunt unice, priveşte şi analizează compunerea imaginilor artistice, ca de altfel şi percepțiile, ca pe un „câmp de luptă" , unde toate formele sunt configurații de forțe care se organizează în virtutea a două principii adânc înrădăcinate în structurile noastre mentale : centricitatea şi excentricitatea. El descrie structura compozițională, fie ea un sistem compozițional centric, excentric sau combinații ale acestora, pornind nu de la lucruri sau forme, pete, culori ci de la vectori, căci toate formele sunt configurații de forțe direcționate.

Elementele care se compun după diferite principii (simetrie, asimetrie, centricitate, excentricitate, polaritate, închidere, deschidere etc.) , fie că le considerăm forme, pete, mase/suprafețe colorate, linii, motive, personaje sau centri dinamici cu rețeaua de relații dintre ei ori diferite îngrădiri sau arii restrânse, pot fi identificate în picturi, desene, sculpturi, fotografii, afişe etc. Se constată, de-a lungul vremurilor, o evoluție a compoziției după unii autori de la compoziții închise/centrice spre compoziții deschise/excentrice. Această evoluție a avut urmări asupra manierei în care compoziția se înscrie într-un spațiu dat : monument, tapiserie, tablou, pagină de carte, afiş, ecran etc. În antichitate stilul unor monumente (frontoane, frize, bazoreliefuri) a dus la prezentarea de forme alungite şi repetate. În evul mediu, stilul romanic şi gotic au antrenat prezența de forme, cadre rotunjite sau ogivale. Dezvoltarea picturii de şevalet (pânză pe un şasiu de lemn) a făcut din dreptunghi forma dominantă în care se organizează progresiv imaginea în occident. Desigur se întâlnesc forme, cadre diferite: pătrat, cerc, triunghi, oval, hexagon, pentagon etc., dar forma dominantă a cadrului în care se compune imaginea în occident este dreptunghiul. Cele mai multe tablouri sunt dreptunghiulare; cărțile, timbrle, ilustrațiile, afişele, inclusiv ecranul televizorului, cinematografului sunt dreptunghiulare. Cadrul în care se desfăşoară imaginea are o anumită structură vizual-geometrică (axe de simetrie, diagonale) care poate fi exploatată.

CENTRE DE INTERES / CENTRI DINAMICI SI LINII DE FORȚĂ

În organizarea/compunerea elmentelor imaginii sesizăm puncte puternice (centre de interes) şi linii de forță. Punctele puternice/centrele de interes sau centri dinamici sunt opriri obligatorii pentru ochii care examinează imaginea şi pot fi marcați prin :

- pată clară, luminoasă într-un ansamblu întunecat; acest singur element constituie un pol de atracție imediat:
- mai multe pete luminoase divers repartizate; ele constituie un veritabil traseu luminos al imaginii care orientează privirea;
- elemente identificate ca intervenind în semnificația globală a imaginii : motive, obiecte, personaje; un element viu (om sau animal) constituie un punct puternic într-un ansamblu inanimat.

Liniile de forță corespund unor linii simple (direcția unui perete, curbura unui corp, linia de orizont) care străbat fotografia, tabloul sau altă imagine. Ele există virtual în spațiul geometric al dreptunghiului cadru (diagonale, perpendiculare, paralele) şi permanet ajută la fel de bine la construirea cât şi la citirea imaginii. Combinarea de verticale, orizontale şi de oblice în cadrul dreptunghiului imaginii oferă diferite posibilități pentru punctele de interes şi liniile de forță. În funcție de organizarea şi gruparea acestor linii de forță şi centre de interes imaginea poate fi simetrică sau asimetrică, închisă sau deschisă, dinamică sau statică.

În organizarea şi lectura vizuală a imaginii au o mare importanță liniile şi direcțiile orizontale, verticale, oblice şi cele curbe. Linia orizontală este rece, calmă şi plată şi poate evoca orizontul şi imobilitatea unui corp întins. Ea se armonizează perfect cu formatul dreptunghiular.

Linia verticală evocă poziția în picioare şi exprimă hotărârea. Ea nu are, în schimb, proprietatea de a sugera profunzimea spațiului : dacă privirea este confruntată cu mai multe verticale ea se opreşte şi nu penetrează în profunzimea imaginii.

Diagonala (linia sau direcția oblică) este animată de-o mişcare care atrage privirea.Ea este cea care orientează, de obicei, sensul, direcția lecturii imaginii. De altfel, în câmpul perceptiv, atât animalele cât şi omul este atras în primul rând de țintele/obiectele care se mişcă şi dintre liniile şi direcțiile orizontale, verticale şi oblice, ultima este cea care sparge optic planitatea bidimensională şi induce senzația de mişcare/dinamism în privitor.

În structura compozițională a imaginii pot intervenii mai multe linii oblice precum şi combinații de linii verticale şi orizontale, verticale şi oblice, oblice plus verticale plus orizontale obținându-se efecte diferite (mişcări ascendente puternice, instabilitate, nelinişte, senzația de ruptură etc.). Mai trebuie spus, că în funcție de felul cum este

structurată imaginea, liniile şi direcțiile orizontale, verticale şi cu precădere cele oblice pot avea o mare importanță în orientarea citirii vizuale a acesteea.

CERCURI ŞI CURBE

Cercul este o figură geometrică perfectă în măsura în care este întreagă şi închisă. Cercul ocupă un loc preponderent în arta monumentală religioasă (cupole, rozase, vitralii etc.). Curbele conferă imaginii o blândețe care tempereazǎ duritatea dreptelor şi unghiurilor.

Cadrul circular e mai puțin utilizat decât cel dreptunghiular. Se întâlneşte mai cu seamă în Renaştere (tondo) la unele tablouri destinate să orneze interiorul bisericilor. De asemeni apare ulterior ca şi cadru de portret -medalion (la Grigorescu de exemplu).

Cadrul circular în care este circumscrisă imaginea, naşte alte curbe în interiorul imaginii cu unul sau mai multe centre de interes care sunt centrul cercului cadrului imaginii şi centrele altor cercuri imaginare sau efectiv construite. Aceste linii circulare, curbe corespund unor forme concrete (rotunjimea unei fețe, unui bust sau a unui braț, conturului unui vas etc.) sau apar construite ca atare în osmoză cu diferite câmpuri cromatice (în constructivism sau în arta abstractă de factură geometrică.

Cercul şi curbele sugerează o serie de conotații specifice diferitelor culturi. Cercul este împreună cu centrul, crucea şi pătratul, al doilea simbol fundamental. El poate însemna perfecțiune, omogenitate, cerul cosmic, divinitatea, timpul, poate fi simbol al sinelui, protecție, soarele etc.

În imaginile complexe unde sesizăm alături de forme circulare, linii drepte, oblice, libere, curbele introduc un element de temperanță care contribuie la efectul general de armonie şi echilibru.

NUMĂRUL DE AUR (SECȚIUNEA DE AUR)

În lumea formelor şi structurilor naturale ca şi în cele artistice întâlnim o mare diversitate de raporturi între mărimi liniare, suprafețe, volume etc. Aceste raporturi/relații pot fi grupate în două mari categorii : două sau mai multe mărimi pot fi egale sau inegale. În cazul celor inegale (o dimensiune este mai mare iar cealaltă sau celelalte sunt mai mici) întâlnim o mare varietate. Totuşi în această mare varietate, oamenii au descoperit un raport care apare foarte des în alcătuirea unor cristale, plante, animale, ființa umană şi chiar în foarte multe alcătuiri/construcții umane. Acest raport, exprimat prin relația dintre

două segmente inegale, în aşa fel, încât raportul dintre segmentul mare şi segmentul mic să fie egal cu raportul dintre suma celor două segmente şi sgmentul mare, este exprimat numeric prin tr-un număr irațional : 1,618...Acest număr a fost numit numărul de aur sau proporția divină. Acest raport între diferite mărimi (segmente, suprafețe), acest număr de aur irațional, poate costitui un element de referință în fotografie, pictură, sculptură sau arhitectură, şi dă naştere unei compoziții echilibrate, armonioase.

ILUZIA PROFUNZIMII ÎN CADRUL IMAGINII

Iluzia profunzimii spațiului, în cazul imaginii bidimensionale, se poate realiza prin mai multe modalități :

- prin crearea unor plane distincte, sugerate prin diferite repere (grupuri de personaje, obiecte, copaci etc.) ;
- obiecte, forme acoperite, mascate parțial de alte obiecte/forme;
- perspectiva colorată (aeriană) : în natură obiectele îndepărtate le vedem într-o tentă albăstruie; în pictură prin estomparea contrastelor pe măsură ce formele sunt tot mai depărtate;
- perspectiva liniară care e fondată pe o iluzie optică care ne face să vedem obiectele îndepărtate mai mici decât cele apropiate de noi. Elementele perspectivei liniare sunt : punctul de vedere, raza vizuală principală, linia de orizont, punctul de fugă, linii de fugă. Există perspective liniare cu un punct de fugă, cu două sau cu trei puncte de fugă. Într-o abordare complexă, cu tendințe exhaustive, putem vorbi de sisteme perspectivice -- ipoteze spațiale construite de mintea artiştilor sau a geometrilor (sisteme unitare, unificate de tratare şi regrupare a cromorfemelor în planul tabloului/imaginii)-- proxemice, relative sau mixte şi ale distanțelor îndepărtate :

a. Perspective proxemice :
   - optică
   - paralelă
   - arabesc sau entrelacs (arta orientală, persană, Pollok)
   - focală (obiectul reprezentat ocupă aproape în întregime suprafața tabloului-- portret, gros-plan în cinematografie)

- reversibilă (este o perspectivă optică în care înaintele şi în spatele îşi schimbă mereu locurile -- reversibilitatea figură-fond, Echer)
- taşistă
- în tablă de şah (Mondrian, Klee)
- microscopică;

b. Perspective proxemice relative sau mixte :
- sferică
- axială
- frontală
- prin rabatere, eşalonare (arta egipteană, arta infantilă, Dubuffet)
- cavalieră (utilizată adesea în organizarea picturală a naturii moarte -- Cezanne cubiştii)
- cubistă (cubism analitic şi sintetic)
- proiectivă
- barocă
- izometrică;

c. Perspective ale distanțelor îndepărtate :
- liniară
- inversă
- oblică
- atmosferică (aeriană)
- în zbor de pasăre
- în etaje (registre, planuri)
- în înălțime (pictura chineză clasică)
- anamorfotică.

SCARA PLANURILOR

Scara planurilor corespunde mărimii ființelor animate, obiectelor sau elemntelor de decor reprezentate în îmagine raportate la mărimea acesteia. Ea nu depinde de mărimea imaginii dar traduce un raport de proporție între subiect şi cadru. Dăm mai jos o scară a

planurilor care se regăseşte în diferite imagini picturale, benzi desenate, fotografii, în imagini filmice :

Planul	Funcția generală	În ce imagine îl găsim	În cinema la ce foloseşte el?
Plan general	**descrie**	**- pictură sau fotografie de peisaj;** **- vinete în benzi desenate sau în debutul romanelor foto**	**- arată contextul scenei;** **- suscită o emoție estetică;** **- sugerează singurătatea eroului (personaj redus la starea de siluetă de punct în imensitatea planului).**
Plan larg	**situează**	**-peisaj care însoțește drept fundal unele scene religioase sau prezente în pictură**	**- evocă acțiunea global;** **- sugerează contextul fără să-i acorde un loc particular (exemplu: scenă de luptă).**

Vedere în picioare sau plin cadru	**atestează**	**- portrete oficiale (pictură sau fotografie);** **- vinete în benzile desenate corespunzând unui moment sau acțiune care privilegiază un personaj.**	**-distinge un personaj de cea ce îl înconjoară, îi conferă importanță** **-îl prezintă în acțiune.**
Plan mijlociu	**atrage atenția**	**-portret afişând o atitudine şi un costum cu un anumit rol semnificativ**	**-acordă o importanță sporită unui personaj şi gesturilor sale;** **-intensifică acțiunea.**
Gros plan	**dramatizează emoționează**	**-portret încercând să transmită o stare interioară**	**-exprimă sensibilitatea, comunică spectatorului sentimentele personajului.**
Tres gros plan	**atrage atenția duce emoția până la paroxism**	**- imagini publicitare scoțând în evidență valoarea unui detaliu;** **- fotografie şi pictură cu caracter simbolic sau fantastic;** **-vinete de benzi desenate sugerând...intensitatea emoției.**	**-scoate în evidență un detaliu pentru a-i acorda o valoare simbolică sau fantastică.**

Menționăm că în cinema şi în benzile desenate se regăsesc trei variante de plan mijlociu : prim-plan (fața şi bustul personajului), plan american (personajul este văzut până la ceva mai sus de genunchi), plan italian (personajul este văzut până la genunchi).

VEDEREA SAU UNGHIUL DE VEDERE

În diferite imagini (fotografii, picturi, desene, cinematografice etc.) un personaj sau un obiect poate fi văzut şi reprezentat din față, din spate, din profil sau din trei sferturi. De asemeni, vederea şi reprezentarea se poate realiza de la acelaşi nivel cu subiectul, de sus în jos sau de jos în sus, obținându-se efecte şi expresivități diferite.

Astfel vederea din față, numită şi vedere frontală, are o funcție de contact. Ea dă impresia că personajul reprezentat se adresează direct spectatorului sau ascultătorului. Este utilizată în publicitate, în afişele electorale unde personajul reprezentat poate da impresia că se uită direct în ochii pupliculului dar poate da impresia şi de agresivitate.

Vederea din spate sau din profil sunt mai puțin folosite decât cea din față. Ele exprimă întotdeauna intenții personale. Vederea din spate crează un efect insolit, enigmatic. Un personaj desenat, fotografiat sau filmat din spate este indescifrabil.

Vederea din profil cu umbra personajului proiectată poate sugera o dimensiune fantastică sau evoca iminența unui pericol. Acest procedeu este frecvent în westernuri şi filme polițiste.

Vederea din trei sferturi poate apărea cea mai neutră, mai puțin subiectivă ca cea frontală; în acest caz afirmarea personajului este mai puțin dură şi invită a fi privită.

Vederea la nivelul subiectului este cea mai des utilizată şi apare neutră şi obiectivă.

Vederea de sus în jos domină personajul sau decorul. Ea poate de asemeni servi la descrierea unui peisaj.

Vederea de jos în sus dă impresia celui care priveşte imaginea respectivă că este mai jos. Personajul reprezentat astfel încât să fie văzut de jos în sus poate da impresia de forță, voință, personalitatedar şi de autoritate şi despotism.

C U L O A R E A

Culoarea este un element ubicu în această lume şi probabil cel care contrubuie din plin la farmecul, poezia şi spiritualizarea acesteia. Să ne închipuim, doar pentru o clipă, lumea noastră colorată numai în alb, negru şi cenuşiu : fără răsăriturile şi apusurile exploziv colorate ale soarelui, fără mirifica lume a florilor atât de divers colorată, fără simfonia coloristică a toamnelor, fără ochii albastri, natura fără bogăția de verzuri a vegetației sau multitudinea de culori a diferitelor viețuitoare (fluturi, păsări, mamifere etc.) sau misterioasele lumini colorate ale cristalelor ori ale aurorelor boreale, cerul fără apele lui adânci, bisericile, muzeele, locuințele fără picturi, oamenii şi casele doar în alburi, negruri şi cenuşiuri ?

„Culorile influențează sufletul; ele pot să ne provoace senzații, să evoce emoții, idei care să ne liniştească sau să ne frământe, să ne întristeze sau să ne bucure", scrie Goethe cel care astudiat toată viața culoarea mai ales din punct de vedere sufletesc şi spiritual.

Culorile, fie ele culori lumină sau culori pigment, ca şi sunetele muzicale, constituie bazele unui limbaj care, datorită faptului că sunt mai puțin rigide decât cuvintele, oferă mai multe nuanțe pentru a transmite integral stări de spirit (Marc Havel, 1980). În timp, înțelegem, simțim, intuim cu toții că pictura/culoarea nu este, de fapt, decât un mijloc material (legat cei drept de un element mai subtil -- lumina) de a transmite "lucruri ce privesc" spiritul. Kandinski, referindu-se la culoare, într-o celebră carte, remarcă faptul că atunci când îți plimbi privirea pe o paletă acoperită de culori, rezultă două efecte principale :

1) un efect pur fizic, ochiul însuşi fiind cucerit de frumusețea şi de calitățile culorii, privitorul resimțind mulțumire, bucurie, ochiul fiind înviorat, sau el se calmează sau se răcoreşte la fel ca degetul care atinge o bucată de ghiață;

2) un efect psihic, culoarea trezind, inducând o vibrație sufletească, ea fiind un mijloc de a exercita o influență directă asupra sufletului.

Dar pe lângă efectul impresiv (fizic, fiziologic) şi expresiv (psihic) culoarea poate avea, în cazul ființei umane şi o funcție simbolică, spirituală (vezi Cornel Ailincăi, Opera fereastră 1991).

Relevante din perspectiva unei culturi vizuale minime, esențiale în cea ce priveşte culoarea sunt de reținut următoarele aspecte :

- culoarea ia naştere pentru receptor din interacţiunea lumină-materie/substanţă-ochi;
- în artele vizuale şi în artele spectacolului întâlnim două câmpuri de culori: culori lumină şi culori pigment;
- culorile lumină : primare (lumina roşie, lumina albastră, lumina verde); secundare (lumina galbenă, lumina magenta/roşu-oranj, lumina cyan/albastru-verde);
- sinteza aditivă (amestecul aditiv) a culorilor lumină :
  lumina roşie + lumina verde = lumina galbenă
  lumina albastră + lumina roşie = lumina magenta (lumina roşie-oranj)
  lumina verde + lumina albastră = lumina cyan (lumina albastră-verde); fotografia, cinematograful şi televiziunea apelează la aceste operaţii de amestec de lumini colorate;
- putem grupa, clasifica, ierarhiza culorile pigment în :
  a) culori primare (roşu, galben, albastru);
  b) culori binare (oranj, verde, violet);
  c) culori calde, culori reci (roşu, oranj, galben şi albastru, violet, verde);
  d) culori complementare (roşu-verde, albastru-oranj, galben-violet);
  e) nonculori (alb, negru, griuri intermediare);
- amestecul fizic al culorilor (cu alb, cu negru, cu complementara,cu semenele);
- amestecul optic;
- contrastele cromatice (în sine, de calitate, de cantitate, clar-obscur, cald-rece, complementar, simultan);
- acord, armonie, game cromatice;
- semnificaţii simbolice ale culorii (vezi Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, 1994, 1995, Dicţionar de simboluri).

ILUMINAREA (ECLERAJUL SAU ILUMINAREA OBIECTELOR/FORMELOR)

Obiectele nu sânt vizibile decât dacă sunt iluminate. Noaptea, când toate sursele de lumină sunt stinse în cameră noi nu vedem nici un obiect. Dacă aprindem un chibrit, o veioză aşezată pe masă, un bec montat în tavan sau o lanternă pe care o plimbăm în

dreapta şi în stânga şi de jos în sus, vor apare din întuneric deodată sau rând pe rând diferite obiecte aflate în cameră. Iluminarea în funcție de felul în care se face, poate îndulci o față sau un loc, poate crea impresia de realism sau din contră poate crea un efect dramatic, misterios . Sursele de lumină care iluminează obiectele pot fi naturale sau artificiale, directe sau difuze. Când iluminarea este directă obiectul iluminat prezintă zone contrastante, unele mai deschise altele mai închise. În acest caz spunem că lumina este modelantă : planele sau suprafețele luminate ne atrag privirea instantaneu în timp ce părțile umbrite rămân ascunse. Privirea este ghidată de aceaste relații dintre părțile iluminate şi cele umbrite şi trece de la clar la neclar sau mai puțin clar pe nişte itinerarii construite de către pictor, fotograf sau cineast. Pe o vreme frumoasă, de exemplu, obiectul reprezentat apare contranstant (sub formă de volum) : culorile sunt violente/saturate în zonele luminate dar inexistente în zonele din umbră. Lumina poate fi difuză când cerul este acoperit cu un strat de ceață, nori negri sau stropi deşi de ploaie. Atunci lumina devine difuză, în acest caz obiectele apar plate, omogene la fel şi culorile devin estompate, şterse, armonioase. Iluminarea indirectă estompează volumetria şi efectul umbrelor.

Lumina poate deveni plasticizantă, element de expresie şi prin dirijarea direcției sale vizavi de obiectul reprezentet. Astfel iluminarea se poate face din față, din lateral (profil), din trei sferturi, razant, contre-jour, obținându-se efecte diferite : volum, dramatism, detaşare de fond sub formă de aureolă, siluietă etc.

Eclerajul sau iluminarea este caracterizată prin intensitate, dominantă cromatică şi unghiul format de razele de lumină şi subiectul reprezentat. Lumina este un element plasticizant şi de expresie deosebit la îndemâna artistului plastic, fotografului, coregrafului, regizorului de teatru şi film , fie ea naturală, artificială sau compozită.

DOMENIILE IMAGINII ŞI GENURILE ACESTORA

a) Pictura : portretul, autoportretul, peisajul, scena de gen, natura moartă, trompe-l`oeil, pictura nonfigurativă;

b) Desenul : ilustrația, caricatura, benzile desenate, schema, schema explicativă, organigrama, desenul tehnic, harta, graficul:

c) Fotografia : instantaneul, fotografia de presă, fotografia de modă, fotografia ştiinţifică, fotografia aeriană, legenda fotografiei, trucaje fotegrafice, romanul foto;

d) Artele grafice : copertă de disc, etichetă, copertă de carte, siglă, marcă, afiş, colajul, afişul publicitar, afişul politic, afişul de cinema, tipografia;

e) Filmul : filmare cu camera fixă, travelling, montajul, efecte speciale cu camera, trucaje cinematografice, scenariul, succesiunea imaginilor, filmul de ficţiune, filmul documentar, desenele animate, imaginea televizată, clipul video, imaginea procesată pe calculator.

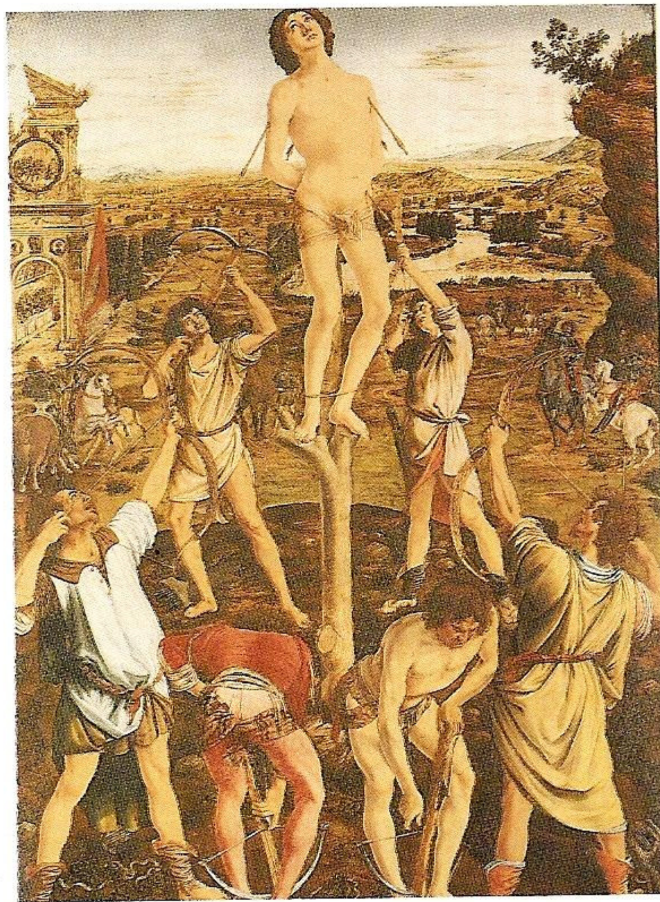
Această trecere în revistă rezumativă a principalelor probleme, principii, teme, genuri, domenii ale imaginii ne atestă complexitatea şi marea varietate a domeniului. De asemeni rezultă, credem, responsabilitatea educatorului de artă indiferent de vârsta elevilor cu care lucrează, în a crea acestora experienţe vizuale cât mai diverse, concrete şi apropiate de cea ce le oferă viaţa, extrăgând şi conştientizând mereu aspectele esenţiale şi comune diverselor tipuri de imagini cât şi aspectele specifice. Numai explorând împreună bogata junglă a lumii imaginilor elevii vor reuşi treptat să descifreze şi să înţeleagă structura acestora, modalităţile de elaborare şi de expresie utilizate în transmiterea unor informaţii sau mesaje, vor învăţa treptat să să le citească, să le interpreteze. Rezultă de asemeni faptul că, cantonarea doar în experienţe vizual-plastice legate de pictură, desen şi modelaj nu este suficientă pentru a-l face pe elev capabil să dialogheze cu orice tip de imagine, descurcându-se în hăţişul acestora şi lăsându-se mai puţin manipulat şi devenind astfel mai liber, mai independent în luarea deciziilor.

Comunicarea noastră cu natura, cu ceilalţi oameni, cu Dumnezeu, cu noi înşine şi cu produsele noastre cultural-artistice, realizându-se în mare parte prin intermediul imaginilor, e firesc să ne preocupe problemele şi întrebările legate de imagine, mai ales când e vorba de educaţie şi mai acut azi cînd trăim într-o civilizaţie dominată de aceste stranii alcătuiri.

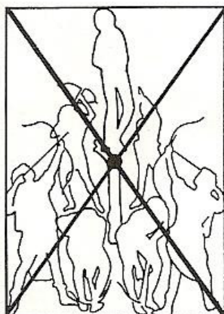
CONCLUZII : Imaginea, fie ca este creata de elevi sau analizata/contemplata , este instrumentul principal prin care se realizeaza educatia artistica-plastica. De aceea este foarte important ca studentul sa inteleaga principalele caracteristici vizuale care se regasesc in orice imagini. Aceste caracteristici sunt chiar elementele esentiale ale culturii vizuale de baza.

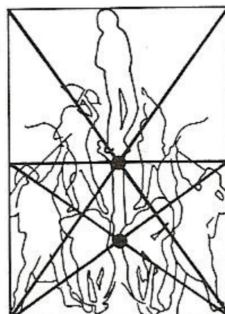
TEME DE MUNCA INDIVIDUALA :

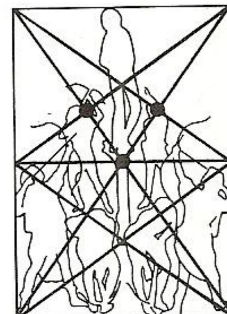
1. Analizati imaginile de mai jos, descoperind rand pe rand centre de interes, linii de forta, unghiuri de vedere, diferite plane (cadraje), iluminari.
2. Depistati domeniul din care fac parte imaginile si genul acestora.
3. Culegeti din diferite surse, inclusiv electronice, o colectie de imagini care sa ilustreze cat mai multe domenii ale imaginii si genurile acestora. Aceasta colectie VA FI NOTATA.

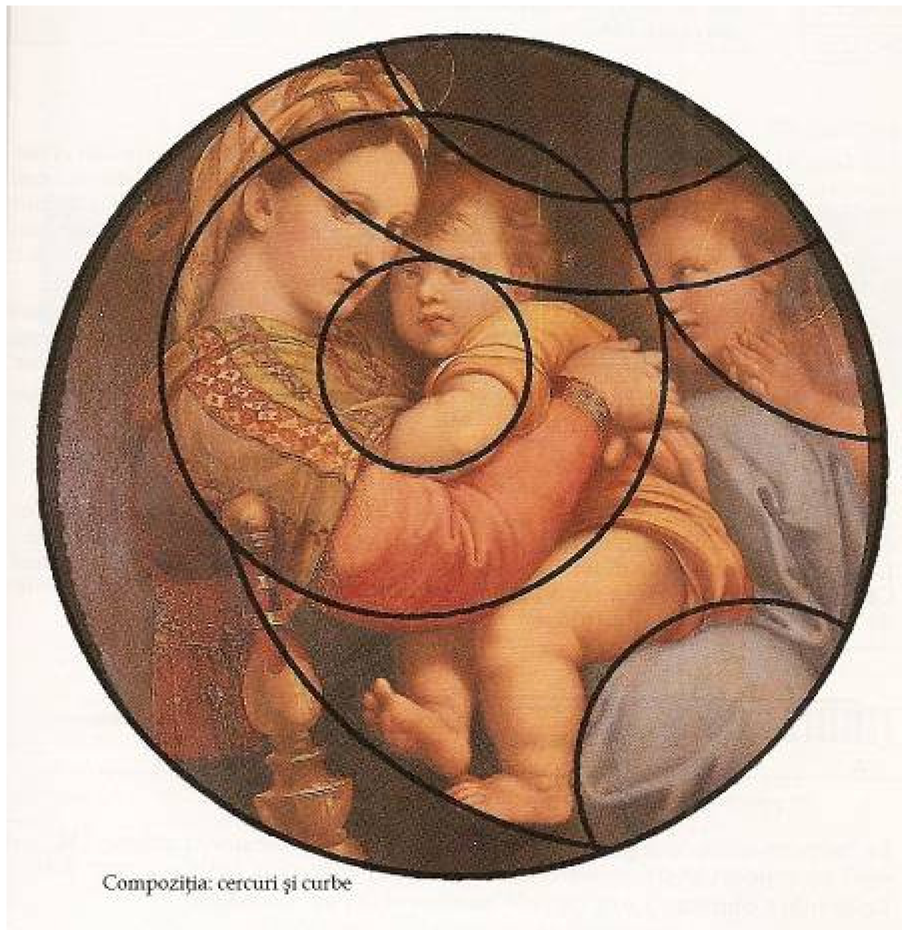


Compoziția



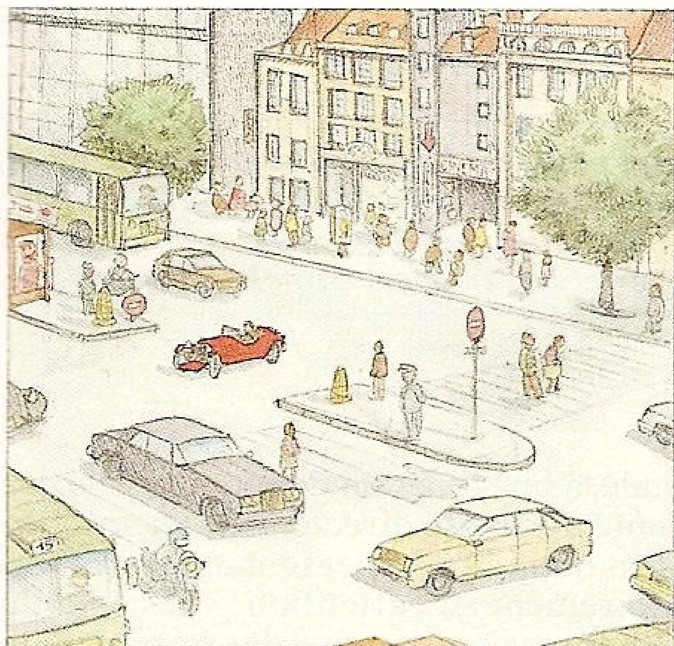




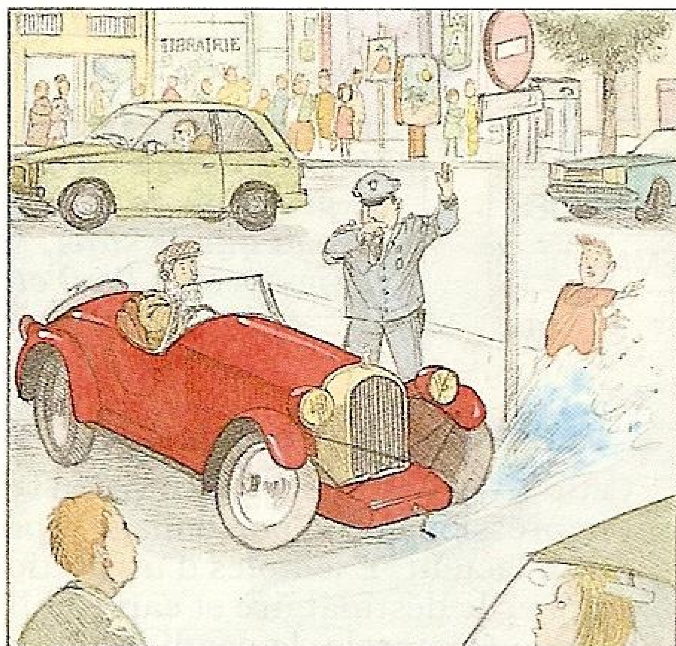


Compoziţia: cercuri şi curbe

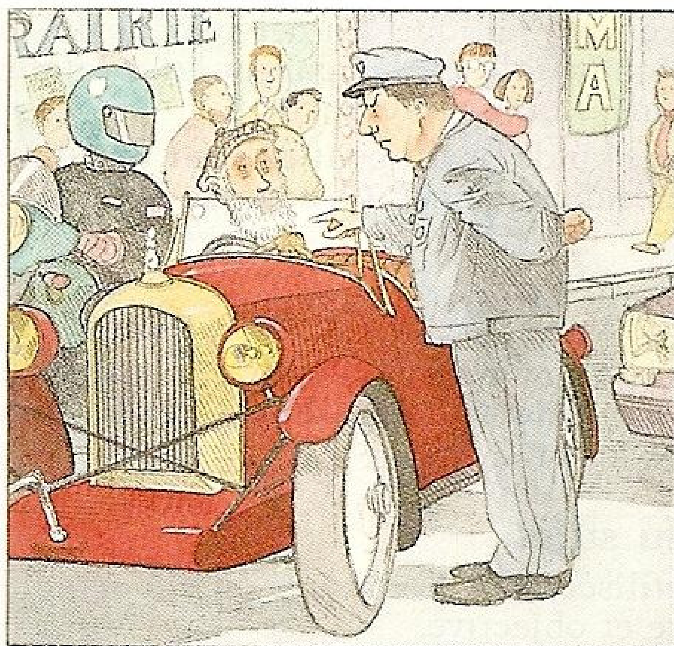




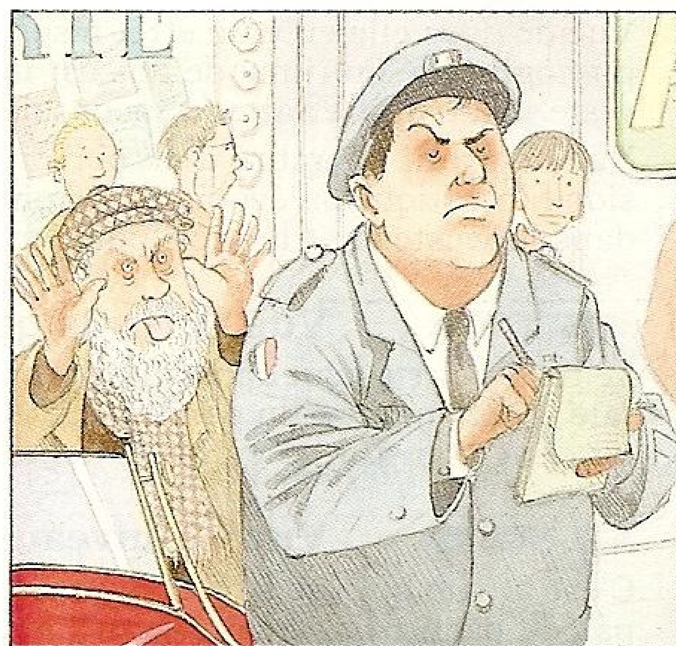
1. Plan general



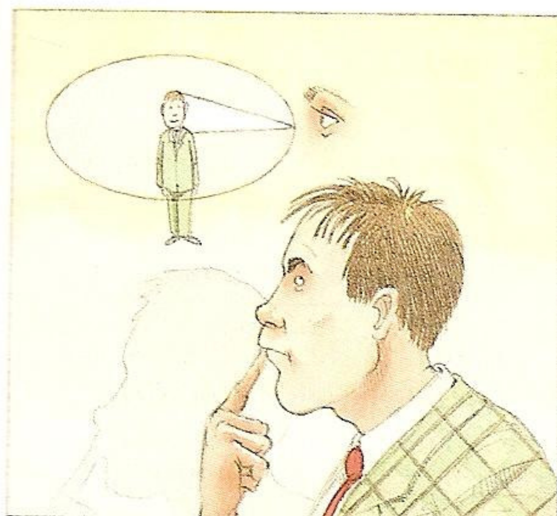
2. Plan larg

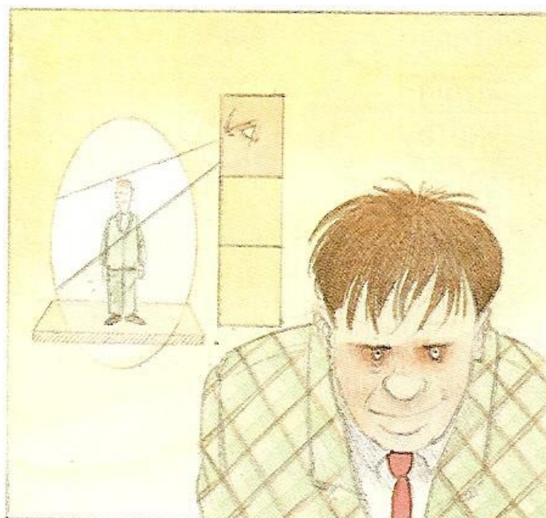


3. Prim plan/plin cadru

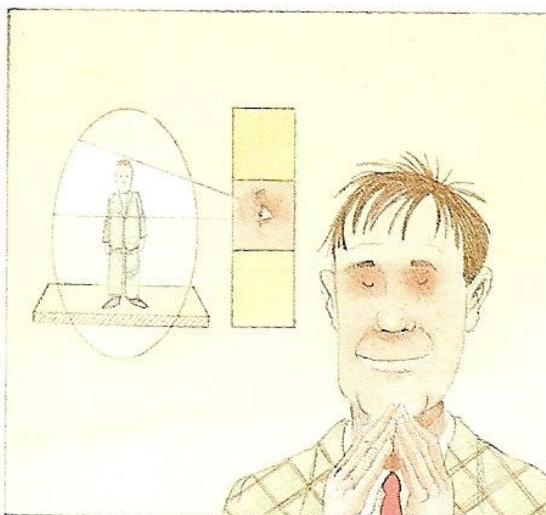


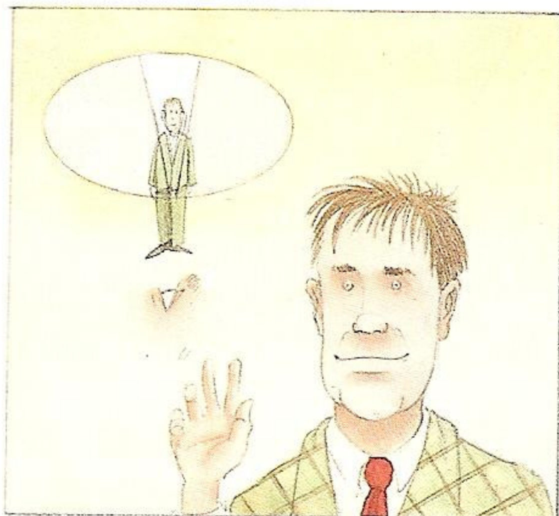
4. Plan mijlociu

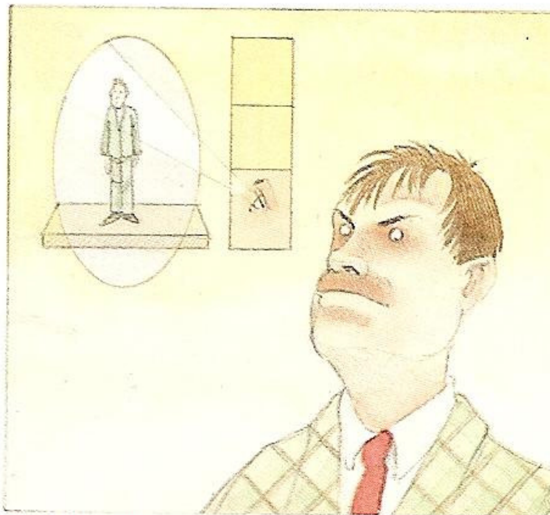

1. Vedere din profil

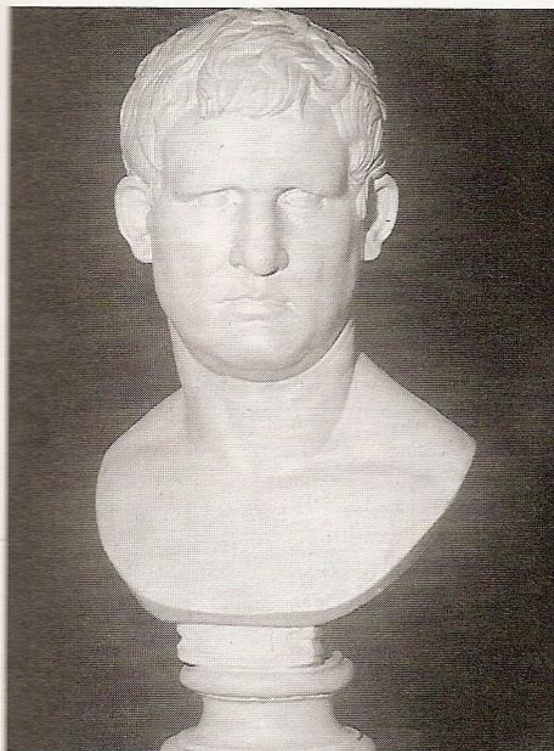

2. Vedere de sus în jos


3. Vedere din semi-profil

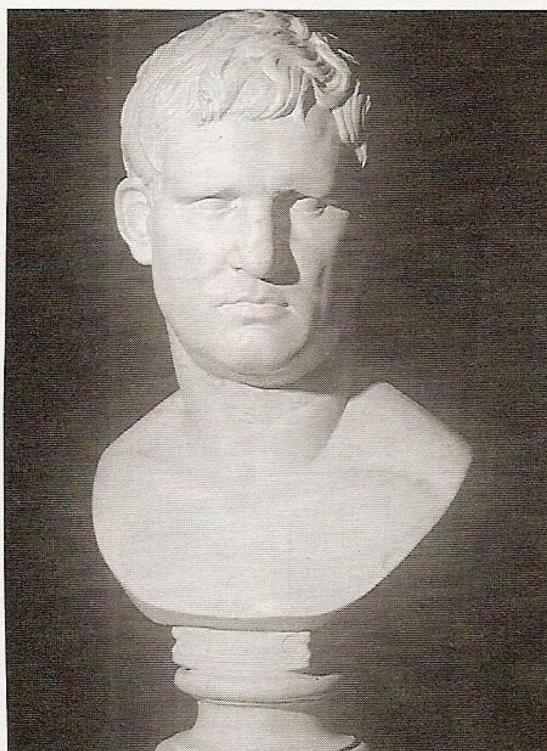

4. Vedere de la nivelul ochilor


5. Vedere din față

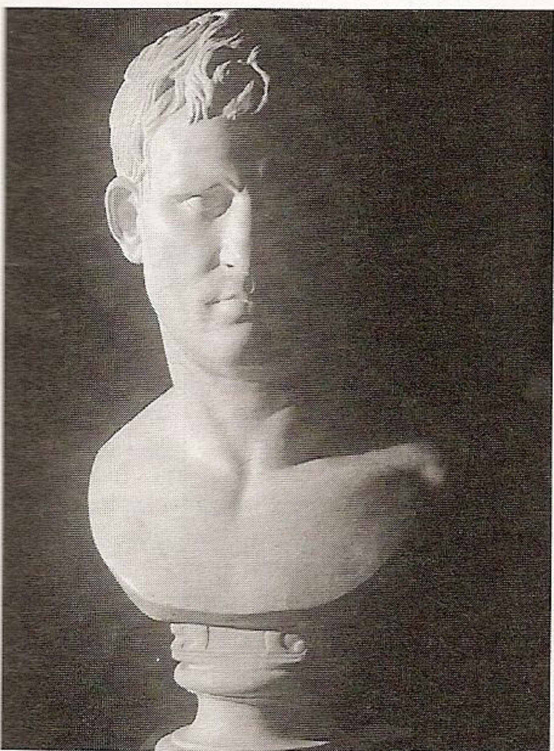

6. Vedere de jos în sus



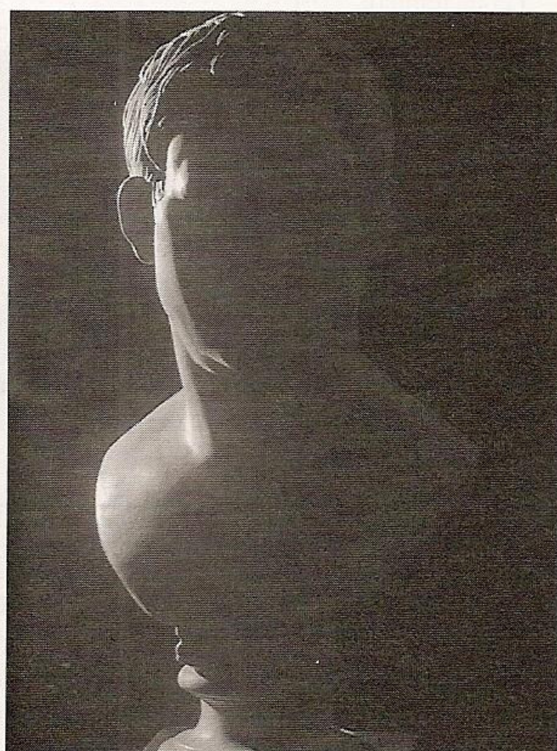
1. Lumină din față



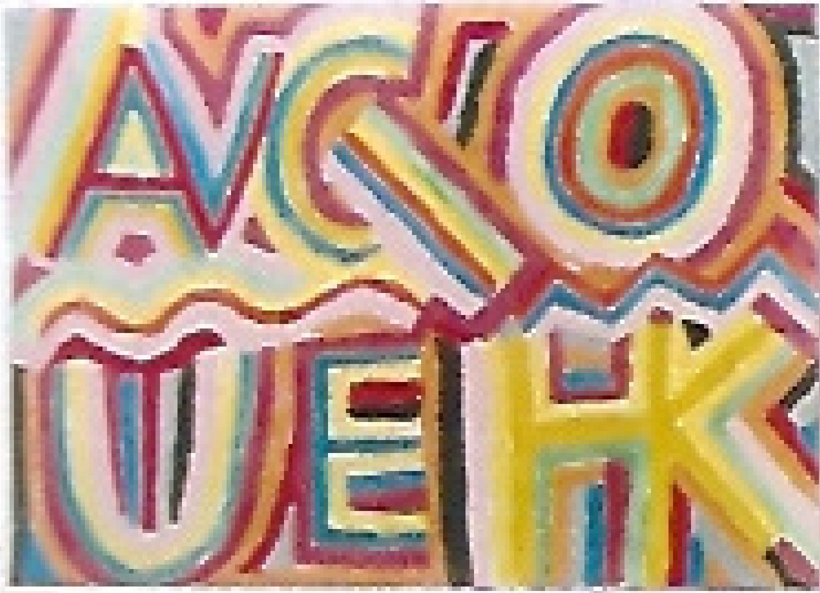
2. Lumina din semi-profil

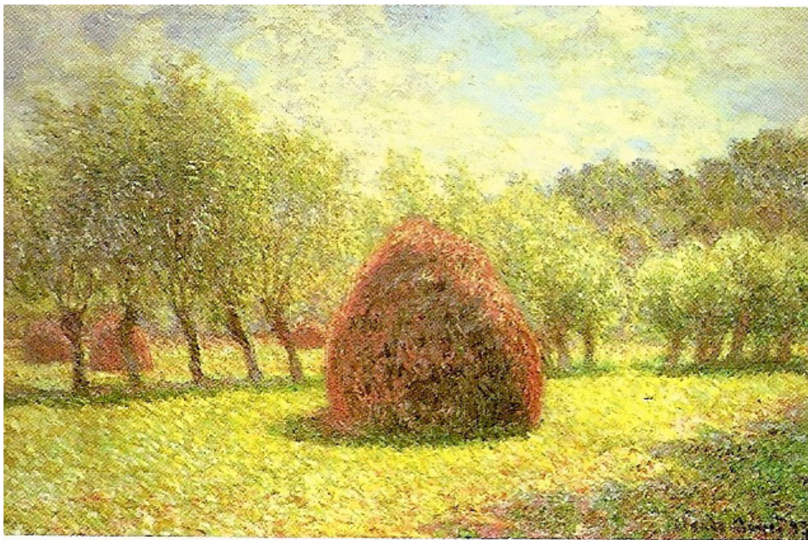


3. Lumina din profil



4. Contre - jour



















TEMA 2

LIMBAJUL VIZUAL-PLASTIC (PUNCTUL SI LINIA)

SCOPUL : comprehensiunea limbajului plastic si utilizarea lui in elaborarea unor Imagini expresive si in lectura/analiza lucrarilor artistice.

OBIECTIVE/COMPETENTE :

- sa recunoasca puncte si linii plastice in diverse imagini , ipostaza si rolul lor;
- sa analizeze diferite linii evidentiind caracteristicile vizuale si valentele expresive;
- sa clasifice liniile plastice dupa diferite criterii;
- sa foloseasca puncte si linii in diferite ipostaze in structurarea unor imagini expresive cu tema libera sau data;
- sa aplice puntelor si liniilor plastice diferite operatii plastice.

SCEMA LOGICA A MODULULUI :

LIMBAJUL PLASTIC :
- elemente (punctul, linia, forma, pata, culoarea)
- mijloace (contrastul, ritmul, proportia, simetria/asimetria, armonia, gama cromatica)
- probleme de compozitie (sintaxa imaginii)
- tehnici plastice
- planul originar si cubul virtual.

LIMBAJUL PLASTIC

Limbajul plastic, este constituit din elemente şi mijloace plastice. Se mai vorbeşte, sub influența limbajului verbal, de o sintaxă vizuală (principii, reguli de compunere, probleme de compoziție) şi de o anumită semantică (sensuri, semnificații ale culorilor, formelor, liniilor, petelor, etc.). Sunt autori care includ în limbajul plastic şi tehnicile plastice (creionul, acuarela, uleiul, tempera, etc.). Imaginea plastică este un discurs plastic care se supune unei anumite gramatici vizuale (morfologie, sintaxă) sau tabloul este mai degrabă un câmp (un spațiu delimitat de cele mai multe ori de formă dreptunghiulară) în care se confruntă sau se armonizează diferite forțe vizual-plastice? În

practica artistică, dar şi în cea şcolară, imaginile plastice, fie ele bidimensionale sau tridimensionale, se construiesc şi se desfăşoară pe o suprafaţă (plană sau uşor curbată - vezi cupole de biserici pictate) sau într-un spaţiu restrâns tridimensional (sculpturile, edificiile). Deci culorile, petele, formele, liniile, contrastele, ritmurile, etc. sunt grupate, compuse pe o suprafaţă dată (planul originar - hârtia, cartonul, peretele, suprafaţa de sticlă, lemn sau pânză). În cazul imaginilor tridimensionale ele se desfăşoară într-un cub, paralelipiped sau alt corp geometric virtual, fie că se clădesc formele (ca la modelaj) sau se cioplesc (în cazul sculpturii în piatră, lemn). Deci limbajul plastic nu poate fi utilizat în sine, independent; el se relaţionează indiferent dacă vreau sau nu cu suprafaţa, suportul, corpul imaginii. Dintr-un exces didacticist de învăţare, de exersare a limbajului plastic, mai ales a elementelor sale, se scapă din vedere suportul, planul originar sau cubul virtual. Din perspectiva creativităţii este o greşeală, căci poate fi inclusiv suportul, suprafaţa, spaţiul şi volumul plastic jucat, modificat, conceput în sens creativ. Astfel se pot iniţia desfăşurări picturale pe două sau mai multe plane cuplate sub anumite unghiuri (pe doua, trei patru sau chiar şase plane; se poate desena/picta pe suprafeţele interioare ale unei cutii, pe cele şase feţe ale unui cub, etc.). Se pot construi imagini plastice de diferite expresivităţi pe suprafeţe plane, sferice, opace, translucide, transparente; se pot iniţia desfăşurări plastice în spaţiul tridimensional (modelaj de figurine, structuri de fire de aţă sau scobitori, tije, compoziţii tridimensionale modulare, etc.). Elevii nu au şanse să înţeleagă mai târziu diferitele abordări ale artei zilelor noastre (instalaţii, sculpturi cinetice, etc.) dacă ne rezumăm doar la banalul suport-foaia de hârtie sau carton. Se vorbeşte chiar de o axă a educaţiei vizuale: bidimensional-tridimensional-ambiental. La noi s-a exagerat poate cu studierea, învăţarea, exersarea limbajului plastic, neglijându-se ieşirea din spaţiul restrâns bidimensional al clasicului bloc de desen în spaţiul tridimensional şi mai ales în cel ambiental, multidimensional, real, în care ne mişcăm şi în care trăim, existăm zilnic (spaţiul arhitectural, urban, curtea, strada, parcul, gardurile, terenurile de joc, faţade, panouri, staţii, stadioane, gări, aeroporturi, pieţe, etc.). Există apoi şi un spaţiu mai intim, cel de acasă. Cum sunt toate aceste spaţii gestionate de om din punct de vedere vizual-plastic? Copiii, viitorii adulţi, trebuie iniţiaţi şi în această direcţie - modificarea spaţiilor în care trăieşte, munceşte, învaţă şi se recreează omul. Cenuşiurile blocurilor impersonale, spaţiile insalubre şi înghesuite dintre acestea,

dispariția spațiilor verzi, iluminatul stradal, design-ul maşinilor, vitrinele, monumentele, elementele decorative, etc. sunt elemente importante care ne afectează sau ne satisfac inclusiv vizual. În concluzie, în cadrul educației vizuale e necesar să extindem câmpul de explorare şi jucare vizual-plastică.

Rezumând într-o formulă didactică, limbajul plastic este constituit din:

1. Elemente de limbaj plastic:
    - punctul
    - linia
    - pata
    - culoarea
    - valoarea
    - forma
2. Mijloace de limbaj plastic:
    - contrastul
    - acordul
    - armonia
    - ritmul
    - gama cromatică, formică
    - simetria/asimetria
    - relația plin-gol
    - principii, reguli compoziționale
3. Tehnici plastice: creion, acuarelă, tempera, guaşă, carioca, gravură, modelajul în lut, mozaicul, fotografia, etc.
4. Planul originar şi cubul virtual:

    spațiile în care se construiesc diferite configurații vizual-plastice bi- şi tridimensionale, spații care pot deveni lucrări de pictură, grafică, decorative, machete, prototipuri, ambientale, etc. prin tratarea/modificarea creativă cu ajutorul elementelor şi mijloacelor plastice a diferitelor tehnici, materiale şi instrumente şi cu multă imaginație şi sensibilitate.

*

Explorarea şi folosirea limbajului plastic în sens creativ la şcolarii mici

(PUNCTUL SI LINIA)

În cadrul orelor de educație plastică, elevii se exprimă pe sine şi relațiile lor cu lumea din afară. Lucrările lor plastice, indiferent de punctul de plecare, de pretextul lor, de cerințele formulate, sunt realizate apelând la elementele şi mijloacele limbajului plastic. Cu alte cuvinte, construind imagini plastice, elevul exersează, învață elementele de limbaj plastic, gramatica acestuia. Gramatica limbajului plastic (morfologia şi sintaxa sa) se însuşeşte şi se înțelege prin exersarea lui în diferite contexte şi prin diferite tehnici care scot în evidență forța expresivă a elementelor sale ca mijloace de expresie, semne plastice, elemente constructive. Elementele de care se serveşte artistul, ca şi copilul de altfel, sunt într-un fel asemenea cuvintelor scriitorului, au forță de evocare, deşteaptă senzații şi stări sufleteşti diferite: linia dreaptă, orizontală sugerează linişte, acalmie; linia frântă dă impresia de agitație, mişcare; roşul exprimă putere, forță, acţiune; galbenul lumină, veselie, etc.

Studierea, exersarea elementelor de limbaj plastic poate fi un prilej de punere în mişcare a facultăților creative ale elevului dacă activitățile plastice sunt astfel organizate încât să incite curiozitatea prin problemele abordate şi tehnicile folosite.

PUNCTUL

Punctul, alături de linie şi suprafață, au fost, la începutul manifestării multimilenare a omului, cele mai simple şi mai directe mijloace de comunicare vizuală. Imaginile pictate pe pereții peşterilor, cioplite pe diferite unelte sau modelate, au fost o modalitate de adaptare spirituală a omului la mediul natural, de multe ori ostil. Privind aceste imagini din preistorie constatăm că punctul nu se detaşează de ansamblul organic în care el este cuprins, fiind utilizat în reprezentarea ochilor, ornamentelor, etc.

O etapă de reținut în definirea existenței punctului a fost cea determinată de arta impresionistă şi neoimpresionistă. Tuşa divizată a neoimpresioniştilor a condus în ultimă

instanță către punct, acesta devenind principalul element constructiv al imaginii. Punctul face ca suprafața să devină mai vibrată, el nu este un scop în sine, ci un mijloc, mărimea lui fiind determinată de mărimea suprafeței pe care se aplică. Trebuie reținut faptul că, în cazul neoimpresioniştilor, punctul este subordonat formei realiste, el vibrând suprafețele acestora.

În 1910, creând prima pictură abstractă, Kandinsky realizează de fapt un ansamblu de forme fără corespondențe în realitate. Apar puncte, linii şi pete pe o suprafață suport, detaşate de orice tangență vizuală cu realitatea. Singura legătură este cea cu câmpul gestic - liniile reprezintă urma gesturilor mâinii artistului. Astfel, începând cu această lucrare, punctul devine de sine stătător, cu o identitate bine definită.

În pictură, punctul, rezultat din simplul contact al unui instrument cu suportul, devine material, cu o anumită mărime, formă, culoare şi structură.

Punctul este deci o formă plană sau spațială ale cărei dimensiuni (înălțime, lățime şi lungime, în cazul formelor tridimensionale) sunt reduse sau tind să se micşoreze simultan şi proporțional până la dispariția lor totală în cea mai mică formă plastică, în raport cu mărimea suprafeței suport.

Pentru educatorul de artă este important de înțeles şi reținut câteva aspecte legate de morfologia şi ipostazele punctului în vederea conceperii unor exerciții şi jocuri prin intermediul cărora elevii să descopere multiplele posibilități de folosire creativă a punctelor plastice.

Morfologia punctului:

- punctul poate avea două sau trei dimensiuni;
- el poate avea mărimi diferite (de la foarte mică, mică, medie până la foarte mare) dar în funcție de mărimea suprafeței de suport;
- jonglând cu măriri şi micşorări de puncte, putem sugera efectele spațiale;
- punctul poate avea forme diferite (cerc, pătrat, triunghi, sferă, cub, forme abstracte libere, neregulate sau forme figurative);
- punctul poate avea diferite culori; prin culoare se poate sugera senzația de uşor sau greu.

Ipostaze ale punctului:

Punctul poate fi mijloc de expresie, element constructiv sau semn plastic.

Ca mijloc de expresie, punctul în diferite grupări, tratări cromatice, desfăşurări poate sugera sau exprima mişcare, ritm, agitație, uşor, greu, aproape, departe, creştere, descreştere.

Pentru folosirea punctului ca mijloc de expresie se pot utiliza diferite exerciții-joc:

1. alăturări, desfăşurări de puncte de aceeaşi culoare, dar de mărimi diferite;
2. alăturări de puncte de aceeaşi culoare şi mărime, dar de densități diferite;
3. compoziție liberă în puncte, utilizând diferite instrumente (pensula, pixul, carioca, creionul) cu scopul de a realiza efectul spațial; se poate folosi suport alb sau colorat;
4. exercițiu-joc de folosire a punctului ca agent al mişcării concentrice; se grupează punctele concentric cu ajutorul degetului muiat în culoare;
5. compoziție liberă în puncte de diferite culori, mărimi şi densități, folosind contrastul cald-rece în vederea efectului de spațialitate;
6. compoziție liberă în pete plate cu suprapuneri de puncte monocrome sau policrome de diferite mărimi şi aglomerări;
7. compoziții libere de puncte în creştere sau descreştere pe diferite traiectorii (oblice, orizontale, verticale, întretăiate, curbe, spinale, etc.);
8. exerciții în care punctul este redat cu alte instrumente (ştampile confecționate din plastilină, gumă de cauciuc, cartof, plută, etc.) obținându-se diferite expresivități.

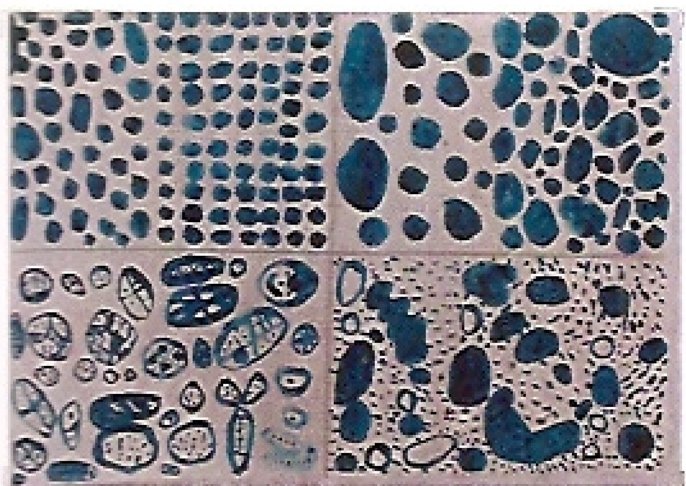
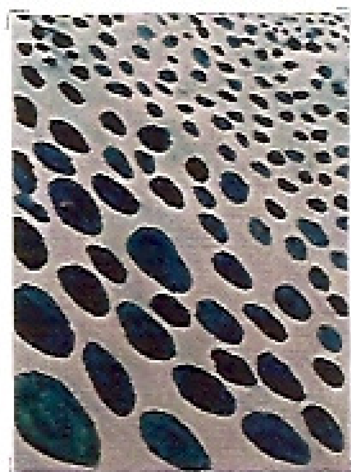
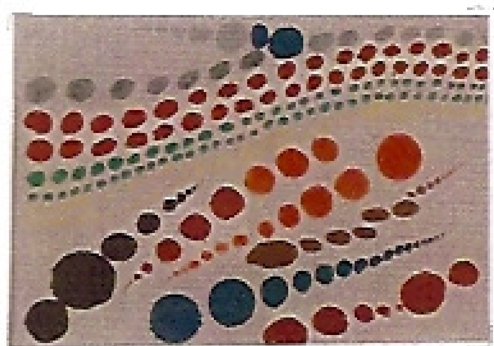
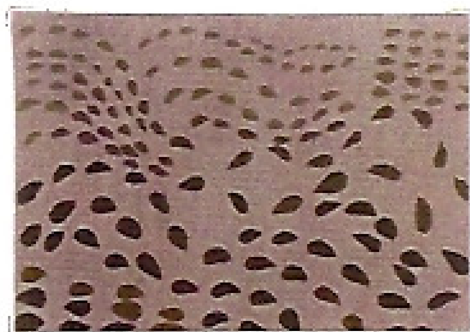
În folosirea punctului ca element constructiv (un fel de mici cărămizi cu care configurăm case, copaci, dealuri, nori, etc.) putem sugera elevilor diferite teme:

- construiți un peisaj doar cu ajutorul punctelor;
- construiți un peisaj folosind diferite ştampile în realizarea punctelor;
- construiți portrete folosind diferite puncte (aci putem include diferite restricții cromatice - culori calde, culori reci, calde + reci, numai negru, etc.).

În ipostaza de semn plastic, punctul este o formă percepută vizual ca reprezentare a unui „lucru” concret sau a unei idei. Astfel, în cadrul unei lucrări, eu percep două puncte, dar pricep imediat că e vorba de doi ochi; percep o suprafață verde presărată cu puncte

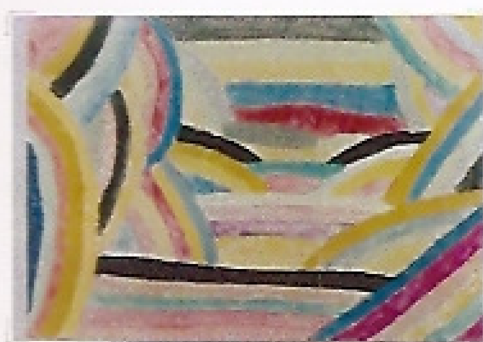
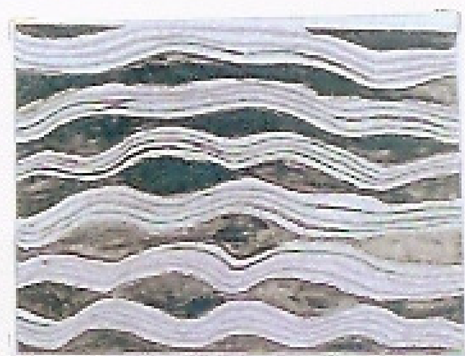
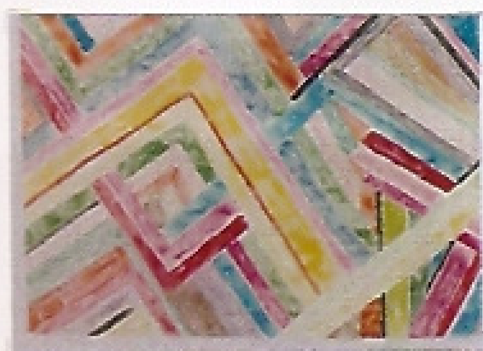
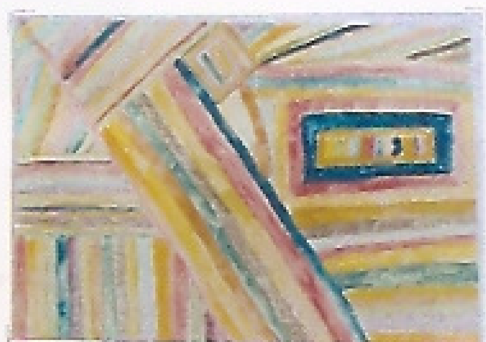
multicolore diferit grupate şi pricep foarte repede că ele sugerează flori într-un câmp cu iarbă.

În folosirea punctului ca semn plastic (adică ca ceva care trimite la altceva: punctele de diferite mărimi, forme, culori nu trimit la ideea de puncte plastice, ci la ochi, flori, stele, stropi de ploaie, fulgi de zăpadă, etc.) se poate porni de la întrebări de genul: ce poate fi reprezentat prin puncte într-o lucrare? Ce lucruri, elemente din realitate seamănă, pot fi reduse, redate cu ajutorul punctului plastic? Răspunsurile sunt variate şi unele chiar neaşteptate: florile copacilor, nasturii, florile de pe câmp, stelele, globurile din pomul de crăciun, un lan de grâu, pietrele, firele de nisip, gândurile, etc.

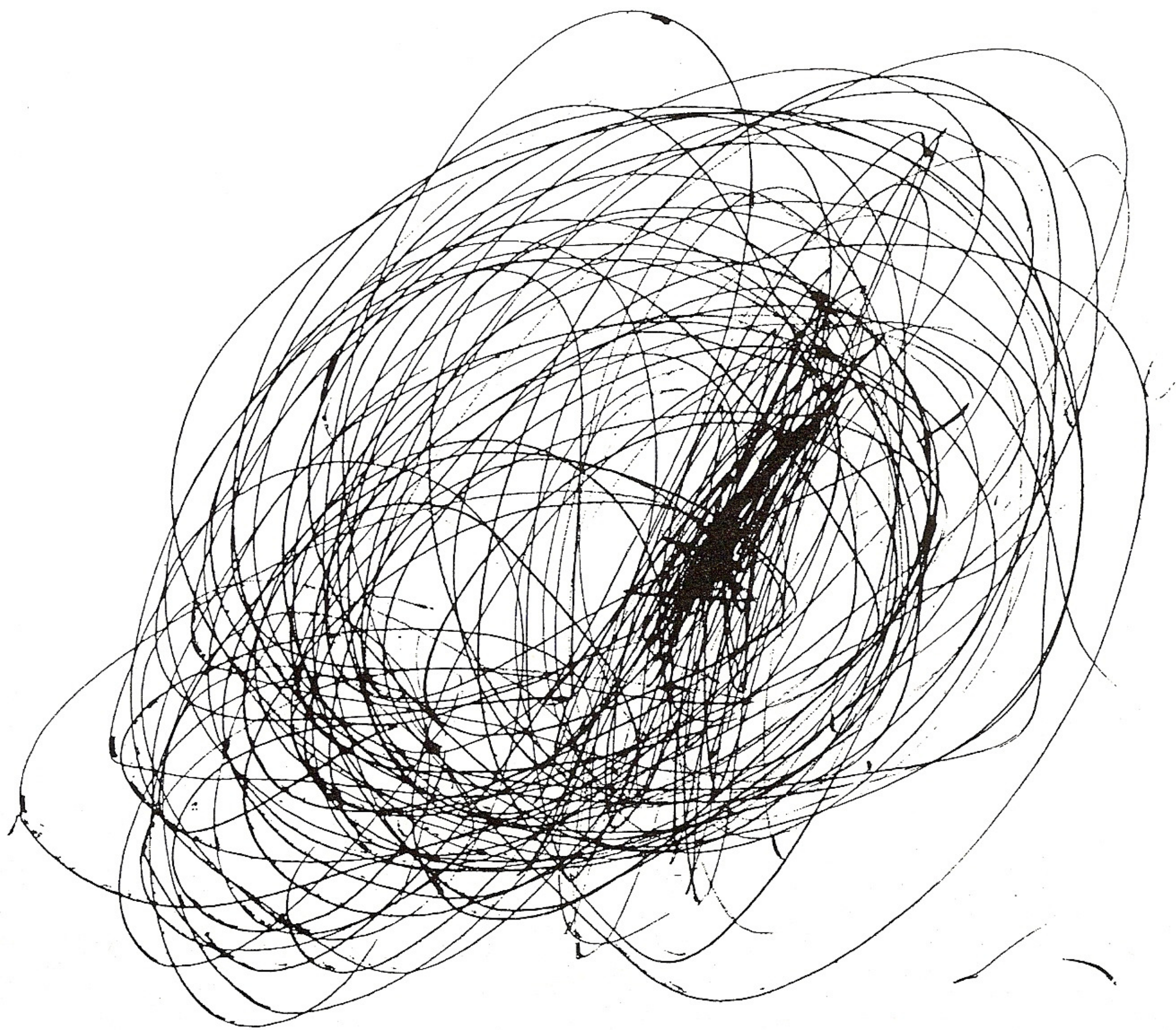





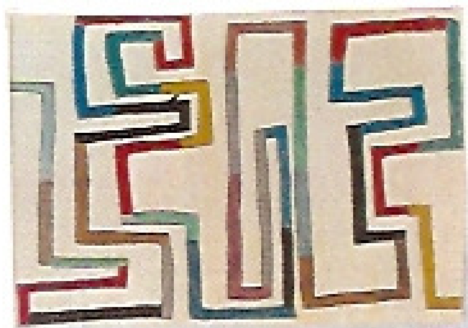


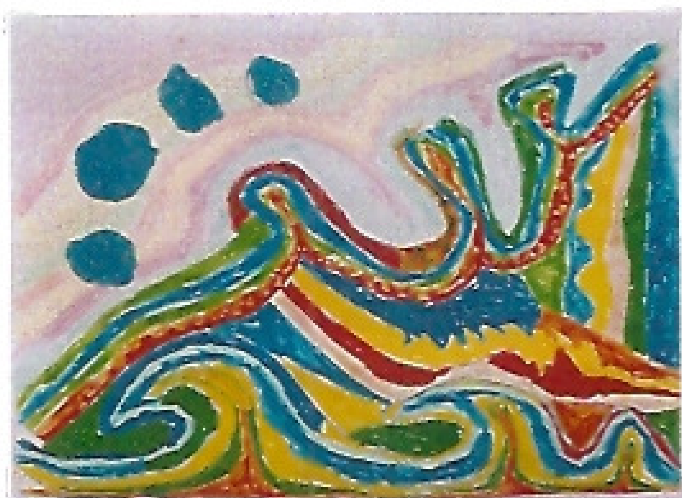


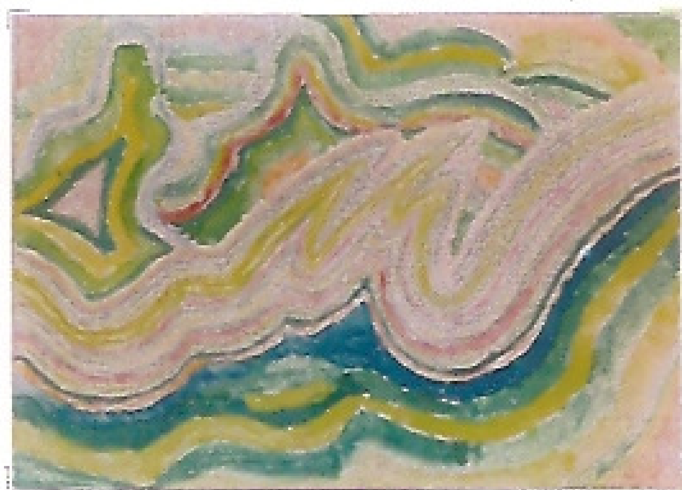





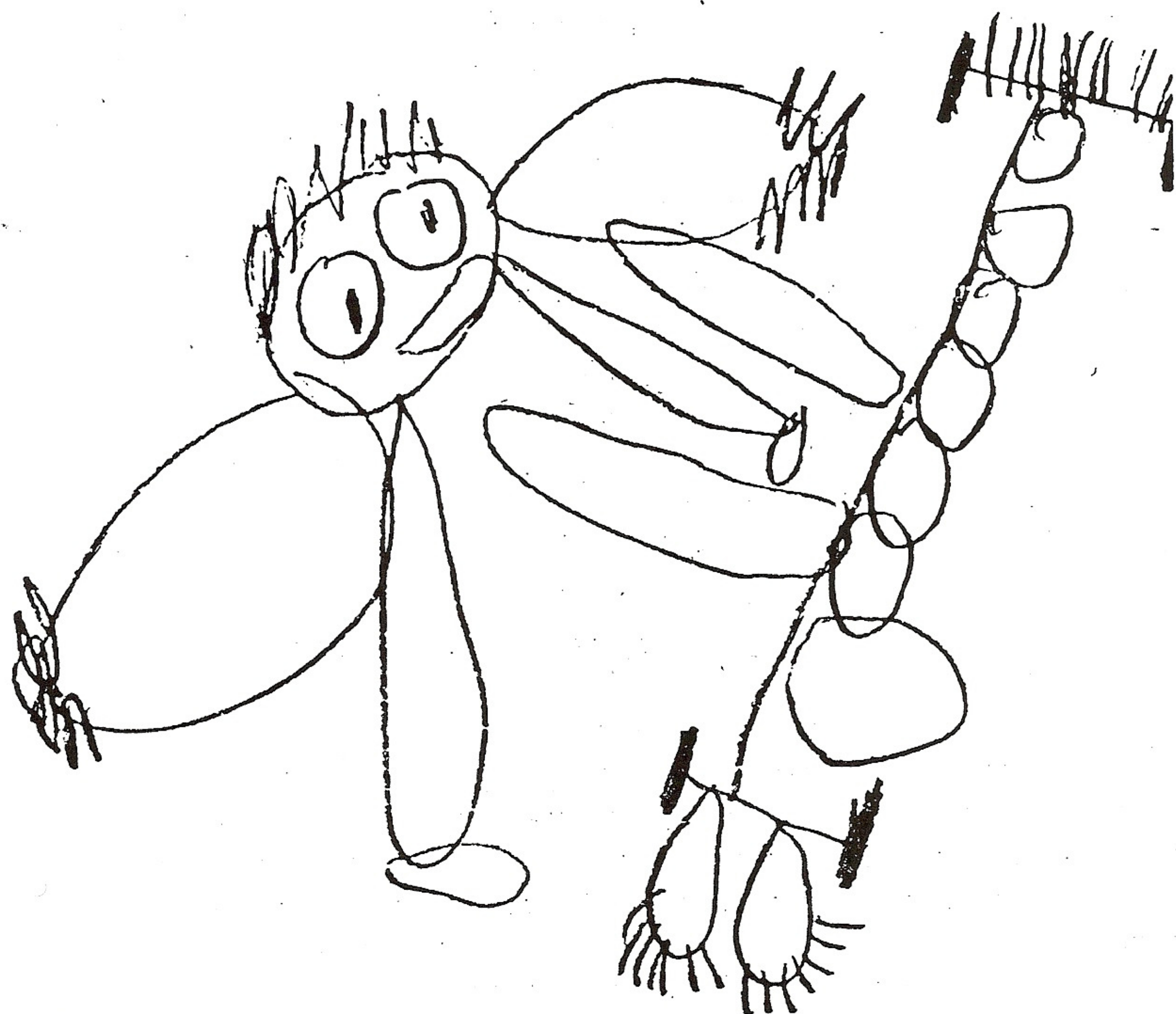
PLANSA I





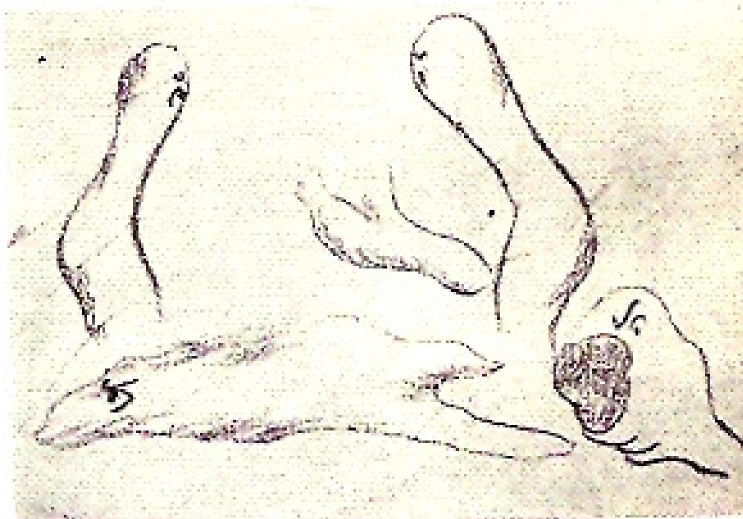






PLANŞA VII





LINIA

Linia este considerată de Paul Klee drept mijloc primar de exprimare a omului în genere. Este de fapt primul element de expresie în desenele copiilor, împreună cu pata. Treptat, începând de fapt de la grădiniță şi continuând apoi în ciclul primar, jucându-se, copiii învață, descoperă să traseze, să deseneze, să haşureze diverse linii, folosind diferite instrumente şi materiale.

Linia, ductul posedă o serie de stări, calități potențiale: explozii, expansivități, energii frenetice sau linişti rotunde, agresivități aspre, dar şi putere de configurare a diferitelor forme. Linia, în diferitele ei ipostaze şi diferitele tipuri (dreaptă, unghiulară, curbă), poate să exprime mişcare, energie, spațialitate, să reprezinte forme, să exprime dispoziții, etc. Ea poate fi element de sine stătător (linia în duct continuu), linie de contur a unor forme, element de structurare a unei suprafețe, ca element constructiv, dar şi ca linie-gest. Ea

poate să conducă spre, să separe, să lege pe diferite direcții (convergente, divergente, paralele, spiralice). Ea poate fi redată prin diferite tehnici şi procedee de lucru, acestea ducând la noi expresivități plastice care poartă amprenta temperamentului şi stării emoționale specifice fiecărui elev.

Linia ca mijloc de expresie

Linia are o valoare expresivă deosebită, ea fiind, dintre elementele plastice, cea mai intim legată de gest, de comportamentul motor, de senzațiile kinestezice. Este, alături de culoare, principalul mijloc al creativității expresive. Exploatarea virtuților expresive prin intermediul unor exerciții, exerciții-joc ingenios concepute care să-i permită elevului să se manifeste liber, aşa cum simte sau gândeşte la un moment dat, este un câmp insuficient fructificat, peste care trecem de multe ori superficial, concentrându-se, în virtutea unei concepții păguboase, asupra reprezentării „corecte" a realității.

Puterea de expresie a liniei rezidă în următoarele calități structurale ale acesteia:

- forma (curbă, dreaptă, zigzagată, spiralică, compusă)
- energia, forța (slabă, puternică, foarte puternică)
- dispunerea spațială (orizontală, verticală, oblică, câmpică)
- ritmul (repetiția, alternanța, crescător, monoton, pulsatil)
- tensiunea (opunerea sau convergența unor direcții, forțe, energii)
- volumul (mult, puțin, foarte mult, aerat, sufocant).

Puterea de expresie a liniei nu se învață verbal, teoretic, ci prin exerciții - joc care îi dau posibilitatea elevului să simtă diferite senzații, să trăiască diferite emoții, stări şi să le traducă în expresii liniare.

Prezentăm câteva din aceste exerciții-joc:desenarea cu creionul a traiectoriei unor obiecte grele, uşoare, foarte uşoare, cu suprafețe mici sau mari, în cădere liberă;

a) reprezentarea liniară a curgerii apei, mierii, smoalei, fumului;
b) sugerarea ductului mişcării mâinii când mângâie o pisică, frământă aluatul, coase cu acul, scrie, scutură, etc.;

c) reprezentarea cu ajutorul liniei a diferitelor zgomote, sunete sau mic fragmente muzicale;
d) reprezentarea cu ajutorul liniilor a diferitelor trasee parcurse într-o oră sau o zi de către diferite ființe (melc, furnică, şarpe, țânțar, om obosit, copil de un an, cangur, etc.);
e) redarea bătăilor inimii cu ajutorul liniei (electrocardiogramă manuală);
f) dansul pe hârtie (mâna copilului şi creionul dansează pe suprafața-suport pe diferite ritmuri - vals, tango, rock, etc.)
g) jocuri-exerciții de transpuneri în linii gesturi ale foşnetului, a adierii vântului, a țârâitului unui ceas deşteptător, a scârțâitului unei uşi ruginite, ale țipătului ascuțit, ale timbrului specific unor instrumente muzicale, etc.

Toate aceste exerciții-joc de exprimări liniare, de transcodare a unor semnale senzoriale în semne plastice liniare dezvoltă sensibilitatea, puterea de asociere şi de analogie între lucruri, fenomene diferite, dezvoltând creativitatea expresivă.

În toate aceste exerciții elevii sunt puşi în situația să descopere şi să simtă că linia poate fi subțire, groasă, apăsată, suplă, continuă, întreruptă, modulată, dreaptă, curbă, zigzagată, spiralică. De asemeni, aplicând diferite operații plastice liniilor, ei le pot multiplica, intersecta, aglomera, combina cu puncte sau pete, obținând noi efecte şi expresivități.

Linia ca element constructiv

Linia poate fi un procedeu ingenios, foarte sumar şi abstract de a realiza un subiect, un fel de stenografie picturală. Este uimitor cât de abstractă poate deveni fără să încalce legile convenționale ale reprezentării. Linia este o abstracție ce pare a nu avea nici o legătură cu aspectul vizual al obiectelor, ea doar sugerând-o. Ea poate sugera florescențe, plante, creşteri, mişcări, structuri de rezistență, schelete, forme, recipiente, etc.

Compoziții cu temă dată: Grădina mea; li se sugerează elevilor să folosească linii subțiri, groase, lungi, scurte, curbe, oblice, intersecții, etc. Sau tema „Construiți totul din linii” (peisaje, etc.) sau „folosiți doar două feluri de linii orizontale şi verticale”.

Se pot iniția teme libere sau subiecte date în care elevii vor folosi grupări de linii şi puncte, de linii şi pete. În realizarea unor compoziții, lucrări plastice libere sau cu teme

sugerate, în care elevii sunt solicitați să folosească linii, puncte, pete şi culori, se pot fructifica procedeele combinatorice: suprapuneri, intersecții, includeri, multiplicări, aglutinări, etc.

TEME DE MUNCA INDIVIDUALA

Realizati o colectie de imagini (lucrari plastice) in care punctul si linia sa fie prezente sub o forma sau alta.

1. Realizati trei lucrari plastice in care punctul plastic sa fie :
   - mijloc de expresie
   - element constructiv
   - semn plastic
3. Realizati doua lucrari plastice in care linia sa fie :
   - mijloc de expresie
   - element constructiv
4. Realizati doua lucrari nonfigurative in care sa folositi numai linii de diferite expresivitati.

BIBLIOGRAFIE :

Manualele de educatie plastica pentru clasele V – X;
Ailincai , C., 2ooo, Gramatica formelor vizuale, Ed. Paralela 45

TEMA **3**

LIMBAJUL VIZUAL-PLASTIC (PATA SI FORMA)

SCOPUL : comprehensiunea limbajului plastic (intelegerea si simtirea) si utiliza-

rea lui in elaborarea unor imagini expresive si in lectura/analiza lucrarilor artistice.

OBIECTIVE?COMPETENTE :

- sa defineasca operational pata si forma;
- sa descrie calitatile vizuale si valentele expresive ale petelor si formelor plastice din orice context vizual;
- sa clasifice formele si petele dupa diferite criterii;
- sa analizeze diferite forme comparativ;
- sa realizeze, sa compuna diferite forme si pete folosind diferite tehnici;
- sa aplice formelor diferite operatii plastice;

- sa utilizeze forme si pete expresive in structurarea unor lucrari plastice cu tema libera sau data;
- sa argumenteze rolul petei picturale si decorative in cadrul unor lucrari artistice;
- sa argumenteze rolul formei figurative/abstracte/geometrice in cadrul unor lucrari artistice.

SCHEMA LOGICA A MODULULUI :

Pata : - modalitati tehnice de obtinere a petelor plastice

- pictura foloseste cu precadere petele : plate, vibrate

Forma : - discontinuitate a mediului , individualizare

- mare diversitate de forme
- clase de forme : spontane, elaborate, figurative/nonfigurative, geometrice etc.
- pot fi realizate cu ajutorul liniilor, punctelor, petelor.
- forme fundamentale : patratul, triunghiul, cercul
- calitatile formei
- cum pot fi tratate formele : grafic, decorativ, pictural, sculptural

Intrebari despre forme

BIBLIOGRAFIE :

Ailincai , C., 2000, Gramatica formelor vizuale, Ed. Paralela 45

Cioca, V., 2007, Imaginea si creativitatea vizual-plastica, Ed. Limes

Cristea, M., 2007, Educatia plastica si didactica educatiei plastice in invatamantul primar si prescolar, MEC, Proiectul pentru invatamantul rural.

Manualele de educatie plastica pentru clasele V – X.

P A T A

Stropind, presând, amprentând diferite texturi în medii uscate sau umede, elevii vor descoperii cu multă plăcere jocul colorilor-pete în constelații simetrice şi asimetrice, în balete delirante, înecate în fuzionări onirice în care vor căuta semnificații cât mai năstruşnice ca în nişte nori sau pereți scorojiți. Pata este un element plastic uşor ambigu; ea are limite deci am putea s-o asimilăm formei, dar limitele ei sunt imprecise, vagi şi apoi, vizual şi senzitiv vorbind, pata se impune prin masa ei cromatică şi nu prin contururile ei formale. În crearea formelor spontane pata este în centrul atenției. Elevii vor descoperii în jurul lor că lumea e plină de pete (pătată), unele plăcute, subtile, grațioase, altele greoaie, lăbărțate, uşor disgrațioase. Vor găsi pete pe pereții roşi de timp şi intemperii, în suprafețele mari vopsite, pe asfalt multe pete lichide; multe plante sunt “pătate” cu diverse culori mai ales toamna, cerul e plin uneori de pete noristice mişcătoare, hainele, mâinile sunt mereu pătate de praful muncii, elevii înşişi se vor păta la activitățile plastice. Vor descoperii treptat că lumea picturii jonglează cu o mare diversitate de pete : pete plate, vibrate, grele, compacte, uşoare, transparente, suple, apăsate, împăstate, sigure, şovăitoare, nervoase, construite din linii sau din puncte dar, cel mai adesea din mase de culoare. Vor avea surpriza să descopere că această lume de umbre colorate le oferă mari posibilități de exprimare, orice formă reală, orice obiect sau ființă reală sau ireală pot fi reduse la o prezență fantasmatică, totul poate deveni o umbră uşor ambiguă de unde atmosfera de mister, poezie, lirism. Prin diverse exerciții şi jocuri plastice gen “teatrul de umbre chinez” ;şi alte experimente plastice, elevii vor pătrunde în lumea de subtilități a petelor. Jocul de pete se pretează cel mai bine la jocul de interpretări cât mai diverse, nu întâmplător petele au dat naştere la teste de personalitate

(Rorschach). În interpretarea/semantizarea petelor/configurațiilor de pete elevul își proiectează trăirile, preocupările, viziunile și obsesiile proprii. Desigur se vor face și re-laționări de pete cu linii, pete cu puncte, pete și forme precise, suprapuneri, intersecții dând naștere la aadevărate lucrări simfonice. Elevii vor descoperii nabiștii, tașiștii și in-formalii, înțelegând treptat că jocul de pete și culori este strâns legat de un anumit impuls vital, de energia mai mult sau mai puțin brută, mai mult sau mai puțin sublimată, care zace/există și țâșnește mereu sau din când în când din om înafară.





F O R M A

Forma este unul din elementele omniprezente în viața copilului, tânărului, omului în general; totul în jurul nastru este formă : firele de iarbă, frunzele, casele, copacii, norii, curgerea apelor,, înfățișarea reliefului, fotografii, filme, sculpturi, picturi, mulaje, nasturi, explozii solare și produse de om, fructe, semințe, fulgi, avioane, vapoare, orașe, păduri, constelații,mașinile, uneltele, insectele, păsările, hainele, animalele, norii, imaginile microscopice etc. Spectacolul nesfârșit al universului este o mișcare neântreruptă a nașterii, dezvoltării, distrugerii sau transformării acestor armate de forme.

Cea ce este propriu formei este faptul că se exprimă printr-o discontinuitate a mediului. Forma este de aceea intim legată de individualizare, de coagularea unor substanțe/materii sub acțiunea unor forțe. Elevii vor experimenta, vor descoperii, cercetând sau jucându-se, constituirea diferitelor forme faptul că există forme spontane, dirijate, elaborate, că unele sunt strict geometrice, altele ramificate, unele simetrice, altele asimetrice. Ei vor descope-

ri, mai ales jucându-se cu diferite tehnici şi materiale plastice, că pot elabora o mulțime de forme cu ajutorul punctelor, petelor dar mai ales cu ajutorul liniilor, că aceste forme pot fi bidimensionale sau tridimensionale. Încet, încet vor descoperii o serie de caracteristici vizual-plastice a formelor, le vor clasifica după diferite criterii, vor afla o sumedenie de asemănări şi deosebiri, se vor încânta de frumusețea lor sălbatică ori de limpezimea lor stilistică analizând forme aparținând diverselor epoci istorice şi diferitelor domenii -- arhitectură, mobilier, sculptură, pictură, grafică, ceramică, textile, vestimentație, automobile, maşini unelte etc. Vor afla despre designul de obiect a cărui principală preocupare este armonizarea funcționalității uneltei/obiectului cu aspectul estetic. Vor descoperii apoi, secționând longitudinal, transversal sau sub alte unghiuri diferite forme naturale, noi forme ascunse, organizări interne ale fructelor, semințelor, plantelor, ba chiar vor pătrunde vizual în lumea microscopică. Studiind formele din natură, formele artificiale create de om şi mai ales formele artistice din diverse opere de artă bidimensionale şi tridimensionale, elevii vor înțelege că există forme fundamentale, un fel de forme prototip : pătrat, cerc, triunghi, cub, sferă, piramidă, cilindru, con; de asemeni faptul că sunt forme masă şi forme ramificate, expansive, că unele forme sunt unghiulare, rotunde, mixte, convexe sau concave. Explorând, elaborând şi vizionând diferite forme, elevii vor simții şi vor înțelege treptat că acestea au şi ele diverse expresivități.Transcriem mai jos, câteva din calitățile formelor fundamentale.

PĂTRATUL sugerează, exprimă greutate, limitare precisă, materie, stabilitate, masculinitate, rațiune. Lui îi corespunde roşul. Pătratul este unul din cele patru simboluri fundamentale, împreună cu centrul, cercul şi crucea. Pătratul este o figură antidinamică, ancarată de patru laturi. Simbolizează oprirea sau clipa smulsă. Implică ideea de stagnare, de solidificare, ba chiar de stabilizare în perfecțiune. În timp ce mişcarea uşoară este circulară, rotunjită, oprirea, stabilitatea se asociază cu figurile colțuroase, cu liniile contrastante şi sacadate (J. Chevalier, A. Gheerbrant, 1995). Platon considera pătratul şi cercul ca fiind absolut frumoase. Multe spații sacre au o formă dreptunghiulară: altare, temple, oraşe, tabere militare. Taberele şi corturile popoarelor nomade sunt rotunde.

Pătratul este figura de bază a spațiului, între pământ şi cer ca suprafețe/planuri omul având patru direcții sau puncte cardinale sau de ce nu patru plane : planul din față, planul din spate, planul din stânga şi planul din dreapta. Mandalele tantrice sau arhitecturale,

imagini ale cosmosului, sunt pătrate cu patru părți cardinale; pământul, măsurat de cele patru zări (puncte cardinale) este pătrat.

Cuaternalul (patru, patru laturi, patru direcții, patru pucte cardinale) aparține simbolistici orizontalei.

În tradiția creştină pătratul simbolizează cosmosul din cauza egalității celor patru laturi ale sale. Forma patrunghiulară este adoptată pentru a delimita numeroase locuri: piața publică în Atena, castrul roman, oraşe pătrate în Evul Mediu. Temlul Graalului era pătrat. Bisericile pătrate sunt numeroase în Marea Britanie.

Omul pătrat cu brațele întinse şi picioarele lipite desemnează cele patru puncte cardinale. Autorii din Evul Mediu, apropie de omul pătrat cele patru Evanghelii, cele patru fluvii ale Raiului, şi de vreme ce Hristos îşi asumă condiția umană, va fi şi El considerat omul pătrat prin excelență. Pătratul, tetrada ocupă un loc foarte important şi în tradițiile Islamului.

TRIUNGHIUL este simbolul gândirii, exprimă agresivitate prin vârfurile lui ascuțite şi penetrante. Pare lipsit de greutate şi îi corespunde galbenul. Triunghiul echilateral simbolizează divinitatea, armonia, proporția. Omul ar corespunde unui triunghi dreptunghic. Triunghiul dreptunghic poate reprezenta după Platon (Timaios) şi pământul. Transformarea triunghiului echilateral în triunghi dreptunghic se traduce printr-o pierdere a echilibrului.

La vechii mayaşi, triunghiul este glifa razei de soare, analog vîrfuşorului ce iese din bobul de porumb încolțit. Asociat cu soarele şi cu porumbul, triunghiul este simbolul fecundității (el este adesea utilizat în frizele ornamentale din India, Grecia, Roma. Triun-Ghiul cu vârful în sus simbolizează focul şi sexul bărbătesc; cu vârful în jos, apa şi sexul femeiesc. În iudaism, triunghiul echilateral îl simbolizează pe Dumnezeu , al cărui nume nu este voie să fie rostit. În alchimie triunghiul este simbolul focului ca şi cel al inimii.

Triunghiul cu vârful în sus şi cel cu vârful în jos (vezi şi pecetea lui Solomon unde sim-bolizează înțelepciunea omenească) simbolizează natura dumnezeiască şi natura pămân-tească a lui Hristos. În francmasonerie triunghiul sublim (Delta de lumină) este acela al cărui unghi de la vârf are 36 de grade iar cele două de la bază, 72. Triunghiul echilateral Ar corespunde pământului, cel reptunghic apei, cel scalen aerului, iar cel isoscel focului.

CERCUL este simboluldestinderii, al mişcării continuie; exprimă moliciune. Lui îi corespunde albastrul. Cercul poate simboliza, dacă nu perfecţiunile tainice ale punctului primordial, cel puţin efectele create, adică lumea. Cercurile concentrice reprezintă gradele fiinţei, ierarhiile create; împreună ele formează manifestarea universală a Fiinţei Unice şi nemanifestate. În toate aceste situaţii, cercul este considerat în totalitatea sa indivizibilă. Mişcarea circulară este perfectă, imuabilă, fără început şi fără sfârşit, fără variaţii; de aceea cercul poate simboliza timpul. Cercul va mai simboliza şi cerul, cu mişcarea lui circulară nealterabilă (J. Chevalier, A. Gheerbrant, 1994).

În budismul Zen se găsesc frecvent desene de cercuri concentrice; aceste cercuri simbolizează etapele perfecţionării interioare, armonia progresivă a spiritului.

Cercul este semnul Unităţii principiale şi al cerului, el desemnează activitatea cerului, mişcările lui ciclice; el este dezvoltarea punctului central, manifestarea sa. După Plotin centrul este tatăl cercului.

Cercul este semnul armoniei şi de aceea normele arhitecturale sunt deseori bazate pe diviziunile cercului. Figura circulară alăturată alăturată figurii pătrate este spontan interpretată de psihismul uman ca imagine dinamică a unei relaţionări între transcendenţa celestă la care omul aspiră şi terestrul în care se situiază aici şi acum. Schema pătratului peste care este aşezat un arc de cerc sau pătratulprelungit de un arc orizontal -- structura cub-cupolă, atât de frecvente în în arta musulmană şi în arta romană, exprimă această relaţionare între terestru şi celest. Cercul înscris într-un pătrat, reprezintă pentru cabalişti scânteia din focul divin ascunsă în materia căreia îi insuflă viaţă.

Cercul, prin analogie cu roata care se învârteşte, mai este şi simbol al timpului. Sau poate mai de grabă cercul şi ideea timpului au dat naştere reprezentării roţii care derivă din ele şi sugerează imaginea ciclului corespunzând ideii unei perioade de timp. În iconografia creştină, motivul cercului simbolizează eternitatea; simbolismul cercului se suprapune peste cel al eternităţii sau al veşnicei reînoiri sau reîntoarceri. Trei cercuri sudate evocă Treimea Tatălui, Fiului şi Sfântului Duh. Compararea lui Dumnezeu cu un Cerc al cărui centru se află pretutindeni este o temă care se regăseşte la neoplatonici, sufişti şi în cugetările lui Pascal. Pentru Jung, cercul ca simbol al cerului, este o imagine arhetipală a totalităţii psihicului, simbol al Sinelui, pe când pătratul este simbolul materiei terestre, al corpului şi al realităţii.

Atunci când este destinat să protejeze, cercul devine inel, brățară, colier, brâu, coroană.

Treptat prin vizionarea şi analiza diferitelor opere de artă, a diferitelor imagini elevii vor înțelege caracteristicile formelor impresioniste (forme fără linii de contur), formelor expresioniste (caracter sintetic, culori violente), simbolice, idealiste, clasice, academiste, naturaliste, baroce, constructiviste, succesive, fantastice, suprarealiste, dadaiste etc.

Treptat în analiza diferitelor forme, în elaborarea formelor plastice şi în studierea structurilor naturii, elevii vor înțelege care sunt caracteristicile vizual-plastice ale acestora. Astfel ei vor înțelege condițiile esențiale ale formei : materialitatea, exterioritatea, spațialitatea, expresivitatea. Analizând o formă ei se vor putea referi la caracterul ei (simplă, complexă, simetrică, asimetrică, unghiulară, rotundă, ramificată etc.), la textura ei (zgrunțuroasă, fină, fibroasă, lamelară, lucioasă, mată etc.), la relația ei cu lumina, cu spațiul, la culoarea ei, la impresiile pe care le trezeşte imediat şi eventual la valoarea ei simbolică.

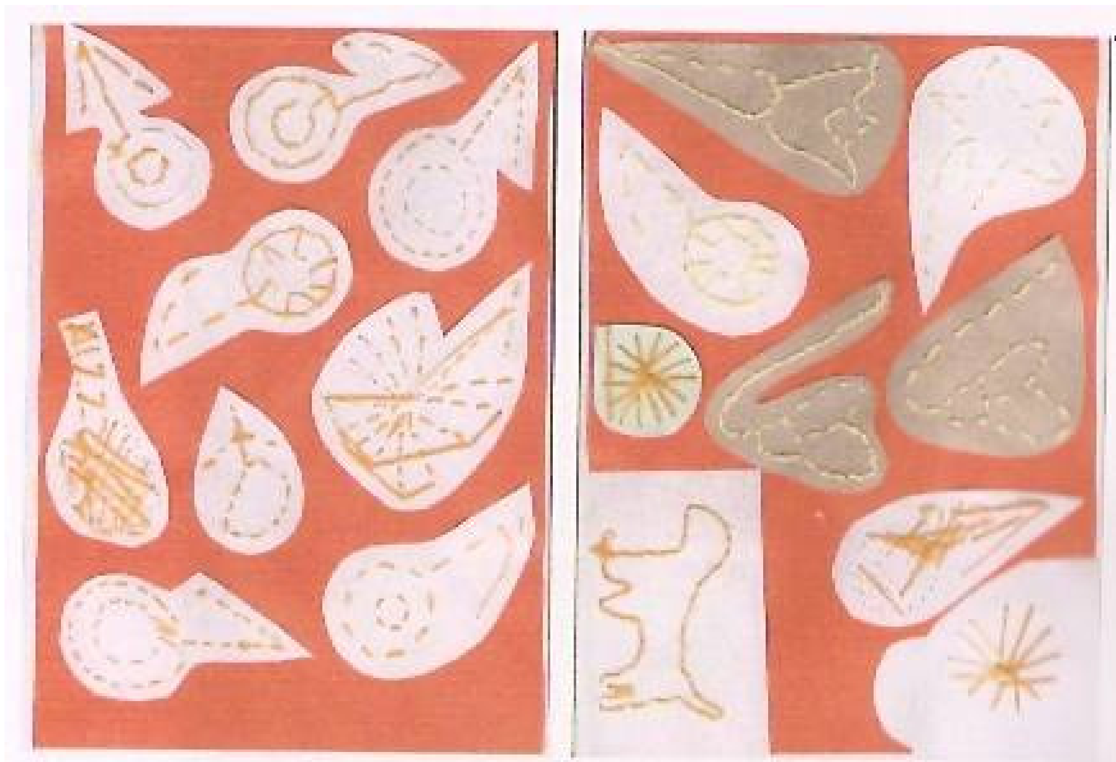
În explorările şi exercițiile plastice, în studiile făcute după realități cât mai diverse, vor descoperi că formele, aceleaşi forme, pot fi tratate grafic, decorativ, pictural, sculptural sau structural.Vor descoperi şi în lumea formelor contraste şi armonii de forme, probelme de proporționare a formelor şi de asociere/compunere a lor. Vor descoperi familii de forme, forme simbolice, vor învăța să genereze forme, să transforme formele, să le secționeze, să le descompună şi să le recompună altfel, să le algitineze, să le deformeze expresiv etc.Toate aceste procesări ale formei le vor descoperii şi în operele de artă şi le vor putea analiza şi compara cu formele elaborate, experimentate de ei înşişi. Transcriem mai jos o posibilă listă de întrebări referitor la formă ce pot conduce la mici şi apoi din ce în ce mai ample analize formale :

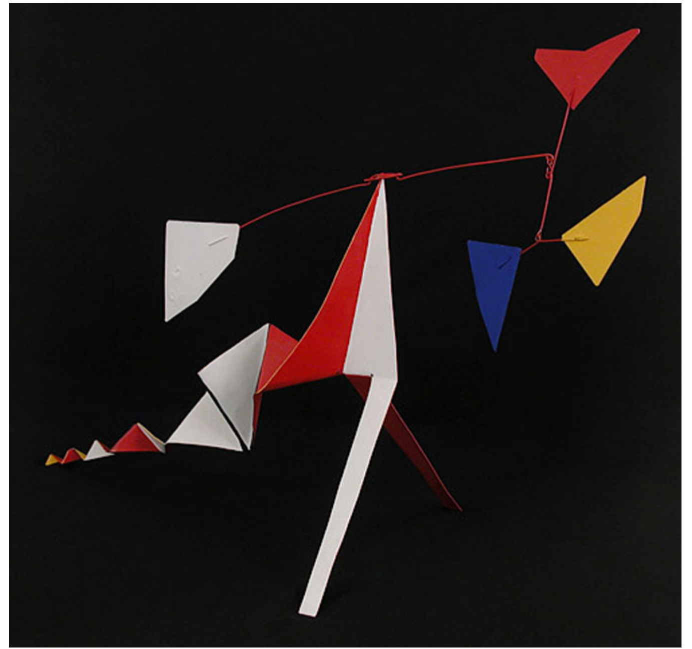
- În care lucrări întâlnim forme rotunde?
- Dar ramificate?
- Dar forme unghiulare unde vedem?
- În care lucrări/imagini formele sunt tratate grafic?
- Dar decorativ, pictural, sculptural?
- În care lucrări/imagini formele sunt elaborate în sens geometric?
- În care imagini întâlnim forme spontane ca atare sau uşor prelucrate plastic?
- Unde apar forme clarobscure?

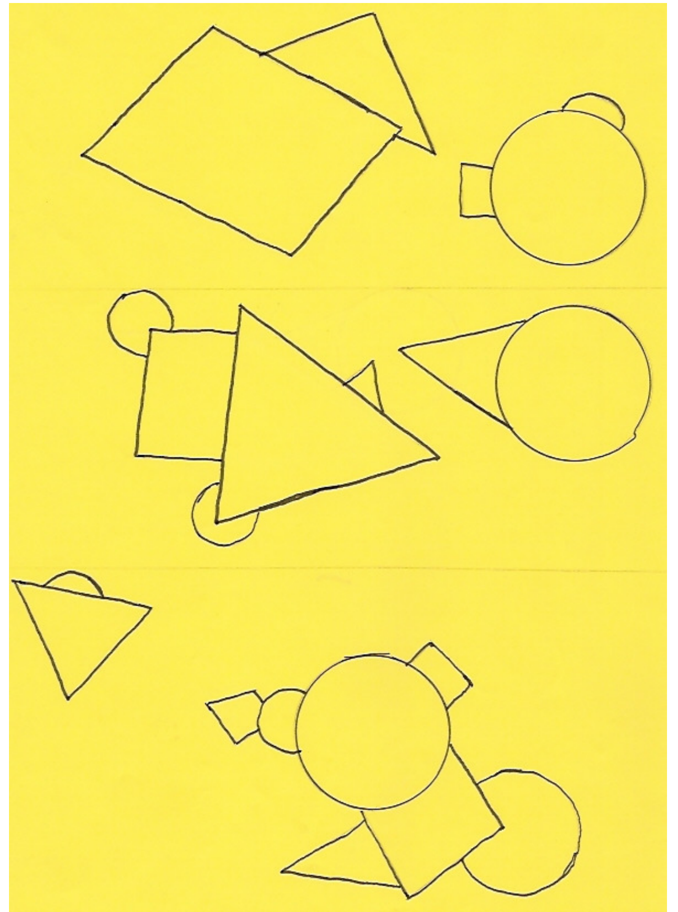
- Unde sunt formele mai conturate şi unde mai difuze?
- Care forme sunt mai grele, mai uşoare, mai moi, mai dure, mai feminine sau maife masculine?
- Ce caracteristici vizuale au formele impresioniste?
- Dar cele cubiste, suprarealiste, futuriste, foviste, posimpresioniste?
- Ce particularități au formele plastice în lucrările lui Picasso, Brâncuş, Miro, Modigliani, Bacon, Giacometi, Duchamp, Klee, Kandinsky ?
- La ce curent sau artist v-ați gândit când ați realizat lucrarea?
- Analizați comparativ formele din lucrările pictorilor Bacon şi Modigliani.
- Analizați comparativ tratarea formelor la Brâncuş şi la Giacometi.

*

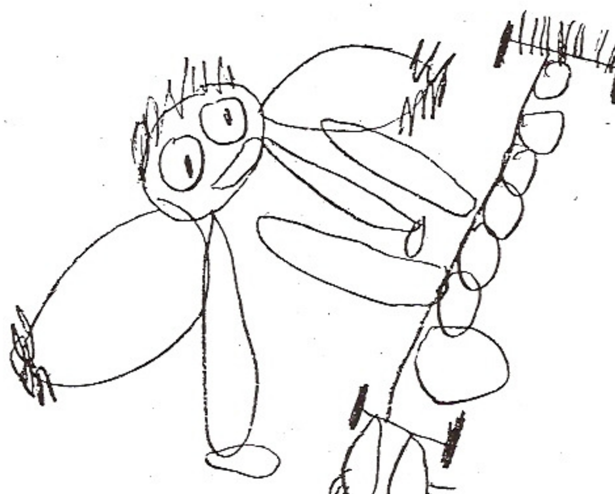
Studiul elementelor şi concomitent şi a mijloacelor plastice şi desigur odată cu acestea şi a diferitelor tehnici plastice, prilejuieşte constituirea treptată a numeroase elemnte vizuale, plastice, tactile, ideatice, simbolice, care se vor structura treptat în elemente de analiză vizual-plastică a obiectelor naturale, artificiale şi mai ales a obiectelor/operelor artistice-plastice.







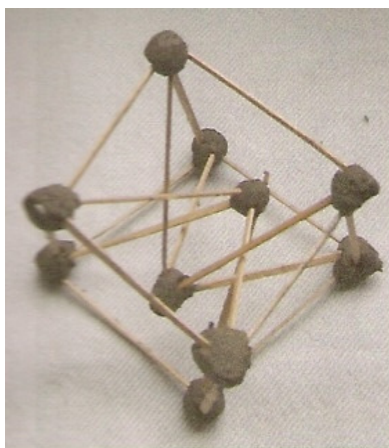


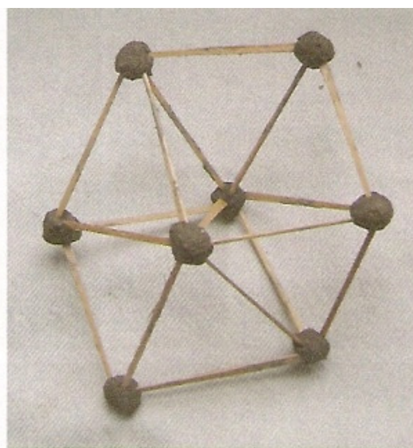






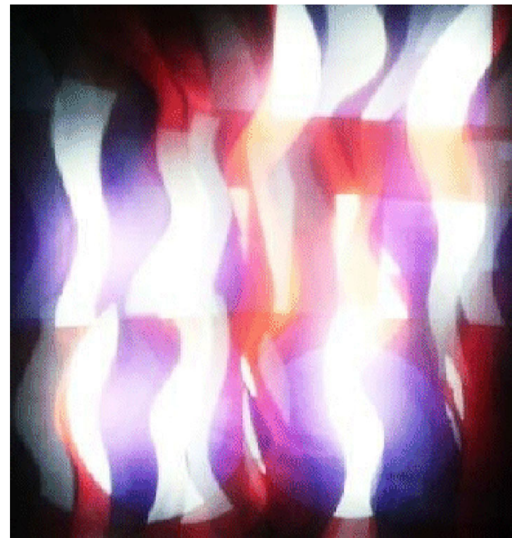




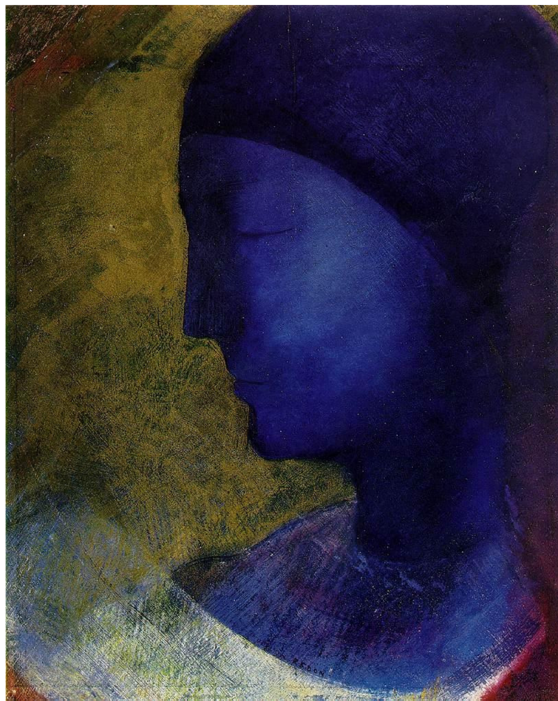












TEME DE MUNCA INDIVIDUALA :

1. Descrieti caracteristicile formelor din imaginile de mai sus.
2. Realizati doua lucrari plastice cu forma geometrice. Formele sa fie tratate decorativ si pictural. LUCRARILE SE NOTEAZA.
3. Realizati o lucrare in care mai multe forme figurative sa fie construite cu ajutorul punctelor, liniilor si petelor.

TEMA **4**

LIMBAJUL VIZUAL-PLASTIC (CULOAREA)

SCOPUL : comprehensiunea (intelegerea si simtirea) limbajulu plastic si utilizarea lui In elaborarea unor imagini expresive si in lectura/analiza lucrarilor artistice.

OBIECTIVE/COMPETENTE :

- sa clasifice/grupeze culorile dupa diferite criterii (spectru, cercul cromatic,steaua s si sfera/cubul culorilor);
- sa aplice culorilor pigment diferite operatii plastice obtinand expresivitati diferite;
- sa recunoasca si sa descrie cele 7 contraste cromatice;
- sa construiasca diferite acorduri cromatice si game cromatice;
- sa realizeze diferite contexte cromatice cu diferite valente expresive;
- sa analizeze orice imagine si din punct de vedere cromatic.

SCHEMA LOGICA A MODULULUI :

Culoari lumina, culori pigment.

Miscarea culorilor pigment prin amestec fizic : spre alb sau negru, spre vecinele din cercul cromatic, spre complementara.

Tehnici de pictare

Culoarea in natura si arta

Functiile culorii : impresiva, expresiva, simbolica.

Relatiile dintre culori : contraste, armonii, game cromatice.

Cercul/steaua/sfera culorilor

Personalitatea culorilor (doua exemple : galben si albastru)

BIBLIOGRAFIE :

Cioca , V., 2007, Imaginea si creativitatea vizual-plastica, Ed. Limes;

Paul Constantin, 1986, Sa vorbim despre culori, Ed. Ion Creanga;

Pavel Muresan, 1987, Culoarea in viata noastra, Ed. Ceres;

Susala, P. 1982, Culoarea cea de toate zilele, Ed. Albatros;

Manualele de educatie plastica pentru clasele V – X.

CULOAREA

Alături de muzică, culoarea reprezintă unul din cele mai importante mijloace prin care omul îşi proiectează şi îşi exteriorizează dinamica structurii afective. Culoarea este una din calităţile lumii, a luminii, cu cea mai mare putere de fascinaţie pentru om. Elevii vor învăţa , vor descoperi că există culori lumină, culori pigment şi că în ambele domenii omul se joacă cu o mulţime de tonuri, nuanţe, griuri colorate. Ei vor exersa diverse amestecuri cromatice descoperind elastica mişcare a culorilor spre alb, spre negru, spre vecine sau spre complementare şi simţind astfel senzaţii, stări şi sentimente noi, diferite. Se vor juca cu tot felul de modalităţi de-a aşterne culoarea pe suprafeţe folosind pensule, degete, cuţit de paletă, burete, cârpe, diverse procedee de stropit, scurgere, presare, suflare etc. Vor cerceta şi descoperi lumea culorilor plimbându-se cu ochii printre flori, fluturi, cristale, peşti, insecte, păsări, maşini, materiale textile, prin lumea microscopică şi desigur prin peisajele figurative şi abstracte din universul picturii. Treptat elevii vor descoperii culorile specifice zilei, nopţii, celor patru anotimpuri, culorile naturii terestre, culorile cerului la diferite ore, culorile lacurilor şi mărilor şi fantasticele aurore boreale şi se vor juca, poate cu diverse filtre pentru culorile lumină. Dar vor descoperi în acelaşi timp nopţile, apele, câmpurile, cosmosurile liniştite sau rotitoare atât de diferite fascinante, halucinante sau chiar înspăimântătoare ale pictorilor. Vor descoperi treptat, prin jocuri, exerciţii, explorări plastice transparenţa şi supleţea acuarelei, ambiguitate goaşei şi pregnanţa temperei; se vor juca cu prafurile de culoare pastelate şi vor descoperi, prin muzee şi expoziţii, puterea de plăsmuire aproape proteică a culorilor de ulei, iar în unele biserici vor fi fascinaţi de culorile lumină ale vitraliilor, de căldura mistică a frescelor sau de veşnicia cromatică a mozaicurilor.

Prin diferite exerciţii-joc, explorări plastice, lucrări elaborate, analize cromatice a diverse reproduceri de artă vor descoperii marea varietate de stări ale culorii : vor simţi că unele sunt calde, altele reci, unele active, altele pasive, că unele au greutate iar altele par uşoare ca fulgul, că unele se contractă în timp ce altele sunt expansive. Prin observaţii, analize şi comparaţii se vor descoperii galbenul transparent al atmosferei diurne solare, albastrul întunecat al atmosferei nocturne, roşul sângelui şi focului, verdele vegetaţiei şi

concomitent faptul că galbenului i se asociază starea de activitate, acțiune, în timp ce albastrului starea de repaus, roşului comportamentul ofensiv, în timp ce verdelui i se asociază comportamentul defensiv. Toate aceste efecte, impresii, stări induse de culori în psihicul nostru vor fi descoperite, analizate, simțite, trăite şi în reproduceri de artă. Apoi elevii vor descoperi treptat lumea complicată dar fascinantă a contrastelor de culoare, a acordurilor cromatice precum şi muzicalitatea armonioasă a gamelor cromatice. Experiența contrastelor, acordurilor şi gamelor cromatice le va deschide întrarea în fascinanta lume a picturii unde, treptat, vor lua cunoştință cu peripețiile culorilor care vor fi când supuse formei ca o haină prea strâmtă, când libere sub formă de puncte sau pete Zburătăcite, când delicate şi diafane, când incendiare şi pline de energii mistuitoare.

Elevii vor lua cunoştință de unele sistematizări ale relațiilor cromatice sub formă de stele, cercuri ori sfere cromatice; vor putea contrui ei înşişi anumite aranjări spațiale cromatice, ba chiar se vor aventura în construcții cromatice tridimensionale. Se vor juca cu diverse relații/raporturi culoare-formă, culoare-linie, descoperind noi efecte optice şi virtuți expresive. Analizând împreună cu dascălii lor diverse reproduceri de artă dar şi lucrările lor, elevii vor înțelege treptat funcțiile impresive, expresive şi simbolice ale culorilor. Treptat în mintea şi sufletul elevilor se vor coagula adevărate portrete afectiv-spirituale ale culorilor care vor circumscrie personalitatea acestora. Dăm , mai jos, două exemlpe în legătură cu galben şi albastru, de posibile configurări de astfel de portrete din diverse surse informaționale şi experiențe proprii fiecăruia dintre noi, care pot fi structurate pe parcursul celor 10-12 ani de şcoală cu ajutorul dascălilor de educație vizual-plastcă .

GALBENUL este culoarea cea mai aproape de lumină şi de alb. Galbenul este culoarea aurului, grâului copt, a multor flori şi fructe, a omului bolnav, a soarelui în plină zi de vară etc. De obicei pentru români, galbenul e maladiv, el este semnul unei călduri stătute, cu germeni de putrerziciune : e galben de gras spune țăranul despre un om necumpătat.

Galbenul este o culoare primară, caldă şi complementată cu violetul. Semenele sale (vecinele sale în spectru) sunt oranjul şi verdele.

Efecte fiziologice (impresive) : stimulează nervul optic; influențează funcționarea normală a sistemului cardio-vascular.

Efecte psihologice (expresive) : căldură, intimitate; satisfacție, admirație, înviorare; culoare caldă şi dinamică; culoarea cea mai veselă; senzație de apropiere în spațiu; stimulează şi întreține starea de vigilență; sporeşte capacitatea de mobilizare şi concentrare a atenției, predispune la comunicativitate. Privită mult timp culoarea galbenă dă senzația de oboseală.

Semnificație psihologică şi rezonanță afectivă : exprimă spontaneitate şi este caracteristică pentru tipul activ, proiectiv,expansiv, investigativ şi cu un nivel ridicat de aspirație. Kandinsky a intuit că mişcarea galbenului este corporală, către privitor şi excentrică. Galbenul este asociat cu unghiurile ascuțite, cu triunghiul şi de asemeni cu trompeta şi fanfara. O mică incursiune în “istoria simbolică” a galbenului ne dezvăluie noi fațete ale personalității acestuia (funcția simbolică).

Galbenul ca simbol. Intens, violent, uneori chiar strident, sau amplu şi orbitor ca un şuvoi de metal topit, galbenul este cea mai caldă, cea mai expansivă, cea mai însuflețită culoare; cea care este greu de stins şi care se revarsă mereu din cadrele în care am vrea s-o închidem. Galbenul lumină de aur are o valoare cratofanică (posedă energii/forțe, uriaşe care-l depăşesc pe om), iar în heraldică, cuplul Aur-Azur (Galben-Albastru) se opun cuplului Roşu-Verde, tot aşa cum se opune cea ce vine de sus cu cea ce vine de jos; spațiul înfruntării celor două cupluri este pielea pământului, pielea noastră, care devine galbenă în apropierea morții.

Galbenul este vehicul al tinereții, al forței, al nemuriri divine. Este culoarea zeilor : Zoroastru înseamnă astru de aur, strălucitor, mărinimos, astru viu. Vişnu este înveşmîntat în haine galbene, iar oul cosmic al lui Brahma străluceşte ca aurul. Galbenul auriu era şi Atributul zeului persan Mithra, precum şi al lui Apollo. Lumina de aur poate deveni o cale de comunicare între oameni şi zei. Fiind de esență divină, galbenul auriu a ajuns pe pământ un atribut al puterii regilor şi împăraților.

Galbenul este culoarea veşniciei, tot aşa cum aurul este metalul nemuritor; ambele stau la baza ritualului creştin. Aurul crucii de pe patrafirul preotului, aurul anaforniței, galbenul vieții veşnice, al credinței, se îmbină cu puritatea originară a albului din steagul Vaticanului. În Egiptul antic, aurul era carnea soarelui şi a zeilor. Galbenul poate fi însă şi culoarea pământului roditor (prezența galbenului în lumea htoniană dă naştere la al

doilea aspect simbolic, opus lumii uraniene, a acestei culori terestre). Astfel galbenul poate deveni un substitut al negrului, ea devenind culoarea Apusului. Pentru azteci este culoarea Nordului; pentru chinezi, direcția Nordului sau a văgăunilor subterane, este de asemenea neagră sau galbenă. Alteori, galbenul este asociat negrului ca fiind opusul şi complementarul său. Galbenul se desparte de negru o dată cu scindarea haosului : polarizara nediferențierii primordiale se face în galben şi negru (soare/lumină - pământ/ negru) - precum în yng şi yang, în rotund şi pătrat, în activ şi pasiv.

În teatrul tradițional chinez galbenul indica cruzimea, fățărnicia şi cinismul dar în acelaşi timp era culoarea principilor şi împăraților ; această ambivalență face din galben Cea mai divină dintre culori şi, în acelaşi timp, potrivit expresiei lui Kandinski, cea mai pământească. În lumea islamică galbenul apare ca simbol al imaginației care a creat cerul soarelui.

A fost valorificată din punct de vedere simbolic şi diferența dintre matitate şi strălucire a culorii : astfel în cazul Islamului, galbenul auriu însemna înțelepciune şi sfat bun, în timp ce galbenul palid reprezenta trădarea şi dezamăgirea. În limbajul heraldic este utilizat aurul - metal. Dăm mai jos o schiță sinoptică a semnificațiilor şi destinațiilor simbolice a galbenului de-a lungul istoriei (desigur incompletă):

TARA POPORUL	EPOCA	SEMNIFICATII SIMBOLICE	DESTINATII SIMBOLICE
Egipt	Antică	Invidia	Pentru trupul zeilor
		Aurul = lumea de dincolo	Pentru reprezentarea soarelui
Azteci	Antică	-	Nordul
China	Antică	Puterea împărătească a marilor demnitari, înțelepciunea, esența negativă, feminitatea, puritatea	Pământul, uscatul, splina, stomacul, gura, saliva, dulcele
India	Antică	-	Pământul

Roma	Antică	Aurul, bogăția, soarele	Pt. Mercur, mesagerul zeilor
Europa Apuseană	Evul Mediu	Religioasă (catolică): tăria din care a fost făcut omul (argila, solul); laşitatea, conştiința. Aurul = Duhul sfânt, credința gloria Domnului, reânvierea, Fecioara. Heraldica : aurul, mărirea, forța Puterea, bogăția, curățenia.	Galbenul alterat cu negru = invidie, trădare, falsitate, du - biu, suspiciune, înşelare. Auriul = înțelepciune, iubire, credință, constanță.
Europa Apuseană	Renaştere	Religioasă (catolică) : soarele, devoțiunea, fidelitatea, învierea lui Christos.	Culoarea trădătorilor de rege. Celor ce se făceau vinovați de această crimă li se vopsea uşa cu galben.
Biserica	Bizantină	Zeificarea, strălucirea, slava.	Auriul = aureola sființilor creştini.
România	Modernă (popular)	Deschizător de drumuri, fecun-ditatea, gingăşia, bogăția.	Auriul = lumina sufletului.

ALBASTRU este o culoare primară şi cea mai rece. Este culoarea cerului de zi(ceruleum) dar şi a cerului de noapte (albastru întunecat) ; a apei în cantitate mare (ultramarin), a multor flori; îl întâlnim în lumea mineraleleor, a păsărilor, a fluturilor, a florilor ; ochii albaştri sunt considerați ca fiind cei mai frumoşi. Este de asemeni culoarea spiritului iar pe plan psihic este culoarea ideii.

Efecte fiziologice (impresive) : scade presiunea sanguină; scade tonusul muscular; calmează respirația şi reduce frecvența pulsului.

Efecte psihologice (expresive) : culoare foarte rece, odihnitoare şi liniştitoare, îndeamnă la calm şi reverie, predispoziție la concentrare şi linişte interioară; în exces conduce la depresie; seriozitate, tendință spre evocare, spațialitate, îngăduință, pace, dor, nostalgie;

Favorizează dezvoltarea proceselor de inhibiție şi de încetinire a ritmului activității; senzație de depărtare în spațiu, distanță, infinit şi meditație.

Semnificație psihologică şi rezonanță afectivă : se caracterizează prin profunzimea trăirilor şi sentimentelor; caracteristic pentru tipul concentric, pasiv, senzitiv, perceptiv, unificativ; exprimă linişte, satisfacție, tandrețe, iubire şi afecțiune.

Kandinsky consideră albastrul, în intuițiile sale profunde, ca fiind o mişcare spirituală de la privitor înafară şi de asemeni concentrică spre propriul său centru care atrage omul către infinit şi trezeşte în el dorința de puritate şi setea de supranatural ; albastrul este asociat cu unghul obtuz şi cu cercul iar dintre instrumente cu flautul, violoncelul, contrabasul şi orga.

Albastrul ca simbol. Din toate culorile albastrul este cea mai adâncă, privirea pătrunde în ființa ei ca într-un ocean neântâlnind nici un obstacol, rătăcindu-se. Este cea mai imaterială dintre culori : natura no o înfățişeată, în general, decât alcătuită din transparență, adică un vid acumulat, vid al aerului, al apei, vid al cristalului sau al diamantului. Vidul este precis, pur şi rece. Albastrul este cea mai rece dintre culorişi, în valoarea sa absolută, cea mai pură, în afara vidului total al albului neutru. Din aceste calități fundamentale decurg, în mare parte, funcțiile sale simbolice.

Aplicată pe un obiect, culoarea albastră despovărează formele, le deschide, le desface. O suprafață coloratră în albastru încetează să mai fie o suprafață, un zid albastru nu mai este un zid. Mişcările şi sunetele, dar şi formele dispar în albastru, se cufundă în el, se evaporă ca o pasăre în văzduh. Lipsit de materialitate în sine, albastru dematerializează tot ce pătrunde în el. Albastrul este un drum al infinitului în care realul se transformă în imaginar. Albastrul deschis este calea reveriei (albastrul cerului de vară, adînc şi limpede pe care trec agale nouri lungi, privit din iarbă, răsturnat pe spate într-o linişte şi abandonare totală, predispune la visare cu ochii deschişi); când se întunecă , devenind profund şi tenebros, el se transformă într-o cale a visului. Gândirea conştientă, lasă puțin câte puțin, loc celei inconştiente, tot aşa cum lumina zilei devine pe nesimțite lumina albastră a nopții. Climat al irealității sau a suprarealității nemişcate, albastrul ne apare, simbolic vorbind, ca ceva de neclintit, indiferent, introdeschis spre sine însăşi, pare a nu aparține acestei lumi sugerând ideea/starea unei veşnicii liniştite şi semețe care este supraumană sau inumană.

Egiptenii considerau albastrul drept culoarea adevărului. Din pricina consonanței dintre Adevăr, Moarte şi Zei, albastrul ceresc reprezintă şi pragul ce desparte pe om de lumea de dincolo, de zei şi de soarta sa. Acest albastru sacralizat - azurul - este spațiul Câmpii-Lor Elizee. Azurul şi Aurul, valori feminină şi respectiv masculină, reprezintă pentru uranian (religii uraniene : a căror divinități locuiesc în cer) cea ce Verdele şi Roşul reprezintă pentru htonian (religii htoniene : a căror divinități sunt subpământene). Zeus şi Iahve tronează cu picioarele aşezate pe azur.

Împreună cu roşul sau cu ocru galben, albastru face sensibile hierogamiile sau rivalitățile dintre cer şi pământ. În lupta cerului cu pământul, albastru şi albul (culori pure precise şi reci ca vidul) se aliază împotriva roşului şi verdelui - aşa cum apare adesea în iconografia creştină (de exemplu în reprezentările cu Sfântul Gheorghe omorînd balaurul).

De asemeni albastrul şi albul, culori ale Sfintei Fecioare, exprimă detaşarea de valorile acestei lumi şi înălțarea sufletului eliberat către Dumnezeu, adică spre aurul care va întâmpina albul virginal, în timpul ascensiunii sale prin albastrul ceresc.

Azurul cerului era în gândirea aztecilor, albastrul de peruzea (piatră verde-albastră). Când murea un prinț aztec, în locul inimii i se aşeza, înainte de încinerare, o astfel de piatră. În budismul tibetan albastrul este culoarea lui Vairocana, a Înțelepciunii transcendente, a potențialității şi, simultan, a vacuității, a cărei posibilă imagine este cea a imensității cerului albastru.

Albastrul este culoarea lui Yng, cea a Dragonului geomantic (care prezice viitorul), deci a influențelor binefăcătoare.

În simbolistica masonică albastrul corespunde Coroanei, Frumuseții, Fundamentului; este de asemenea culoarea cerului, a Templului, a bolții înstelate.

Misticii cade au văzut în viziunile lor cele şapte ceruri care se înalță peste sferele pământului, apei, aerului şi focului le-au interpretat pentru oamenii sublunari cromatic; astfel, cerul lui Jupiter, creat din lumina meditației, lăcaşul îngerilor a căror căpetenie este Sfântum Mihail, are culoarea albastră. După H. Corbin culoarea sufletului vital este culoarea albastră.

Dăm mai jos o schiță sinoptică, desigur sumară, a semnificațiilor şi destinațiilor simbolice ale albastrului de-a lungul istoriei.

ȚARA	EPOCA	SEMNIFICAȚII SIMBOLICE	DESTINAȚII SIMBOLICE

POPORUL			
Egipt	Antică	Cuvântul şi promisiunea divină, adevărul divin, cerul nocturn spre care se ridică sufletul faraonului; eliberarea sufletului.	Culoarea zeului Amon (zeul aerului).
Evrei	Antică	Revelația divină, legea.	Zeul Iehova .
China	Antică	Nemurirea, reînvierea, mila.	Lemnul, gustul acru,ficatul, lacrimile, fierea, estul.
India	Antică	Apa	
Europa Apuseană	Evul mediu	Religioasă (catolică): detaşarea de lume, fiul Domnului, adevărul, cu- Loarea divină, îngerii, pietatea, Sf. Maria, cerul, sacralitatea. Heraldică: blândațea, frumusețea, noblețea, buna credință, loialietea, justiția, bucuria, fidelitatea, buna reputație, noblețea, rațiunea.	Albastrul cenuşiu = viciul Albastru închis = doliul
Europa Apuseană	Renaştere	Religioasă : puritatea, adevărul, serenitatea, spiritualitatea.	
Biserica	Bizantină	Marea, aerul, puterea de viață, puterea divină.	Îmbrăcămintea lui Isus Chistos şi a sființilor.
Europa Apuseană	Modernă	Ocultă: dragostea curată, tinerețea, iluzia. Laică, artistică: meditația, spațiul, Infinitul.	
România	Modernă (popular)	Credință, visare, încredere în frumos şi în ființa umană; semnul legăturilor permanente.	

Prin aceste excursii culturale şi spirituale în istoria simbolică a culorilor, prin analizele prilejuite de temele de la istoria artei in clasele mai mari , precum şi de lucrările realizate

de ei, elevii îşi vor forma adevărate portrete interioare pentru fiecare culoare. Aceste portrete interioare, scăldate afectiv şi de propriile experiențe cromatice, îl vor ajuta pe parcurs şi în analiza coloristică a operelor de artă, a interioarelor, a naturii, a diferitelor ambianțe; ele îi vor spiritualiza în acelaşi timp trăirile afective induse de întâlnirile cu, culorile lumii reale şi imaginare. Din clasele mici incepem sa construim cu elevii aceste portrete interioare ale culorilor prin asocierea lor cu fenomenele esentiale (ziua, noaptea, anotimpurile, sangele, focul, apa, plantele, apa, cerul, etc), cu sunete, cu stari sufletesti.

În problemele de culoare, în cele practice efective dar şi în cele optice, analitice şi interpretative, sunt de un real folos colecții de jetoane de carton sau hârtie de sute de culori, nuanțe, tonalități, griuri colorate şi neutre pe care elevii să le poată vedea, grupa, simții, descrie, analiza, compara, asocia ori de câte ori este nevoie; de asemeni colecții de imagini color (fotografii care surprind simfonia fascinantă a culorilor din universul macro şi micro natural, artificial, imaginar), reproduceri de artă, fragmente, detalii ale acestora care surprind pregnant multiplele probleme ale culorii abordate de artişti din diferite țări, perioade, aparținând diferitelor stiluri, curente artistice. Nu este firesc să se vorbească despre culoare/culori fără ca acestea să nu fie văzute concomitent; culoarea intră în sufletul elevilor mai ales prin ochi şi nu atât prin urechi, este una din legile nescrise ale educației vizual-plastice.

TEME DE MUNCA INDIVIDUALA :

1. Construiti 2-3 sisteme gen steaua culorilor care sa surprinda cat mai multe aspecte ale culori
2. Realizati mai multe schite/exercitii cromatice (grupari de pete) care sa ilustreze monocromia, gama calda, gama rece, gama cald-rece, diferite alte game cro – matice formate din trei, patru, cinci culori.
3. Realizati un set de jetoane (carton, hartie, plastic etc) de marimea unui plic postal clasic de diferite culori (peste 50 de jetoane).
4. Realizati descrierea personalitatii unei culori in genul celei din curs, alta decat galben sau albastru. LUCRAREA (ESEUL) SE NOTEAZA.






TEMA 5

COMPOZIȚIA VIZUAL - PLASTICĂ ŞI LECTURA OPEREI DE ARTĂ

SCOPUL : comprehensiunea (simtirea si intelegerea) sintaxei/structurii imaginii vizual-plastice si importanta acesteia in receptarea si analiza operei de arta.

OBIECTIVE/COMPETENTE :

- sa exprime in cuvinte proprii ideea/conceptul de compozitie/compunere in domeniul vizual-plastic;
- sa sesizeze centre de interes, linii de forta, ritmuri si scheme geometrice in diferite imagini/opere de arta;
- sa construiasca diferite contexte plastice structurate pe baza unor principii compozitionale;
- sa sesizeze si sa explice in ce consta unitatea/echilibrul/tendinta centri - peta sau centrifuga in orice tip de imagine;
- sa poata analiza vectorial orice imagine/opera de arta;
- sa inteleaga si sa sesizeze in imagini diferite solutii spatiale (perspective);
- sa inteleaga si sa aplice in reaizarea unor compozitii plastice relatiile dintre structura cadrului si distributia diferitelor elemente plastice si semne iconice.

SCHEMA LOGICA A MODULULUI :

Portretul robor al compozitiei :

1. Principii de pornire : reguli de compunere, principii de organizare;
2. Actiune : dispunere, aranjare, organizare, ordonare propriu zisa;

3. Rezultatul, efectul : totalitate, unitate, echilibru;
4. Ce se degaja la nivel conceptual : structura compozitionala, schema, arhitectonica.

Modele teoretice ale compozitiei :

- compozitiz la Berger
- compozitia la Arnheim
- compozitia la Susala

BIBLIOGRAFIE :

Arnheim, R., 1995, Forta centrului vizual, Ed. Meridiane;

Manualele de educatie plastica pentru clasele V – X;

Cioca, V., 2007, Imaginea si creativitatea vizual-plastica;

Susala, I., Barbulescu, O. 1993, Dictionar de arta (termeni de atelier), Ed. Sigma.

COMPOZITIA

Problemele compoziției vizual-plastice, a elaborării/compunerii imaginii sunt multe, complexe, complicate uneori, dar importante atât pentru construirea cât şi pentru lectura operei de artă. Vom aborda mai întâi relația dintre conceptul de compoziție şi lectura operei plastice pornind de la un posibil portret robot. Acest portret robot, realizat pe baza diferitelor dicționare, ar cuprinde următoarele note definitorii ale compoziției :

- o totalitate de elemente care alcătuiesc o unitate;
- structură, compunere, alcătuire;
- studiul regulilor de compunere, totalitatea acestor reguli;
- compus, amestec, operă artistică;
- aranjament artistic şi rațional al unei imagini;
- modul de organizare internă a operei/imaginii;
- arta da a compune potrivit anumitor reguli;

- modalitatea de organizare a diferitelor elemente de ordin stilistic într-o structură unică şi semnificativă;
- modalitate de realizare a unui tot organic din mai multe elemente;
- compoziția are la bază nişte principii (simetria, ritmul, armonia, proporția etc.);
- compoziția, compunerea este condiția esențială a operei de artă;
- compoziția nu este altceva decât structura complexă a operei de artă;
- aranjarea, dispunerea elementelor unei totalități;
- unitate a cromorfemelor şi a spațiilor dintre ele;
- idee plastică de dispunere, ordonare a elementelor şi mijloacelor plastice;
- ordonare în funcție de întinderea spațială, structură, cromatică;
- unitate şi echilibru;
- organizarea spațiului plastic prin subordonare (dominanță) sau prin coordonare ritmică.

Dacă simplificăm aceste note extrase din diferite definiții avem următoarele caracteristici :

- aranjare, dispunere, ordonare, organizare, modalitate de organizare;
- unitate şi echilibru, totalitate, tot organic, organizarea unei totalități;
- principii, reguli de compunere, compunere potrivit unor reguli;
- organizare internă, construcție internă, arhitectonică, structură complexă.

Aranjând aceste caracteristici după o logică a acțiunii obținem următoarea structură:

1) Principii de pornire : reguli de compunere/principii de organizare;

2) Acțiune : dispunere, aranjare, organizare, ordonare propriu zisă;

3) Rezultatul/efectul : totalitate, unitate şi echilibru;

4) Ce se degajă la nivel conceptual : structura compozițională, schema, arhitectonica.

Chiar şi această structurare a problemelor compoziției în virtutea logicii acțiunii ne poate oferi puncte de reper şi direcții posibile în citirea, receptarea, analizarea şi interpretarea (chiar si in construirea compozitiilor plastice sau decorative, oferindu-ne solutii Pentru operationalizarea problemelor de compunere a imaginii) imaginii vizual-plastice realizate de elevi sau a operei de artă. Să luăm de exemplu punctul 3 : totalitate, unitate şi echilibru. Orice construcție artistică, deci şi opera artistică-plastică, poate fi caracteri-

zată prin unitate, totalitate şi obiectualitate, ea constituind o "lume" (imaginară). Totalitate este acea proprietate a discursului artistic ce desemnează lumea din care nimic nu lipseşte şi nimic nu este în plus. Unitatea desemnează dependențele reciproce dintre componentele ansamblului artistic, dependențe ce induc anumite stări şi afectează receptorul. Obiectualitatea desemnează faptul că artistul şi-a sublimat/reificat intenția în opera concretă care a fost lansată/asvârlită în lume şi care este expresia unei lumi (a artistului, a locului şi timpului său). Astfel, privind/analizând o imagine putem iniția elevii în jocuri de permutări (eliminări, schimbări de locuri, înlocuiri etc. chiar şi pe calculator după ce imaginea respectivă a fost în prealabil fotografiată sau scanată) de forme, culori, texturi observând efectele obținute: se pierde sau nu efectul de totalitate şi unitate.Sau analizând o reproducere de artă putem degaja anumite principii de compunere/organizare : simetrie, asimetrie, dispunere predominat pe diagonală, coordonare ritmică, prezența unei dominante formice, cromatice sau de altă natură etc.

MODELE TEORETICE ALE COMPOZITIEI PLASTICE

Dar atât în studiul problemelor compunerii imaginilor vizual-plastice cât şi în ideea structurării la elevi a unor algoritmi de analiză a operelor de artă, putem apela la unele modele teoretice privind compoziția vizual-plastică. Presupunem că e posibil şi binevenit aşa ceva căci orice proces de analiză, de receptare, citire, de înțelegere înseamnă şi destructurare, descompunere, desfacere a compoziției/imaginii. Ne vom referi în continuare la trei modele teoretice aparținând lui R. Berger, R. Arnheim şi I. Şuşală.

Din lucrările şi studiile lui R. Berger (vezi mai ales Descoperirea picturii, 1975) am extras următorul model teoretic :

OPERA DE ARTĂ PLASTICĂ
(PICTURA)
Care are formă şi un conținut

Presupune următoarele aspecte structural-constructive care grupează, organizează expresiv, agenții plastici, în vederea transmiterii unei semnificații :

C	T	C	P	M	R	A
O	E	O	R	I	I	R
M	N	N	O	Ş	T	M
P	S	S	P	C	M	O
O	I	T	O	A	U	N
Z	U	R	R	R	L	I
I	N	U	Ț	E		A
Ț	E	C	I	A		
I	A	Ț	A			
A		I				
		A				

Aceste aspecte structural-constructive se realizează cu ajutorul următorilor agenți plastici:

Spațiul
Linia
Culoarea
Lumina
Culoarea-lumină
Forme, deformări, ornamente
Materia

Cele şapte aspecte structural-constructive ale operei plastice s-ar rezuma la următoarele idei :

COMPOZIȚIA :

Organizarea internă a operei.
Este un întreg în carew se îmbrăţişează plinuri şi goluri, zone active cu zone pasive.
Punerea în raport a agenților plasTici, repartiția, dispunerea formelor, a proporțiilor.

TENSIUNEA :

În compoziție sesizăm puncte de tensiune privilegiate.
Centre de interes (noduri de tensiune).
Nodul de tensiune poate fi :

- un punct
- o pată
- o zonă plină sau goală
- o culoare

CONSTRUCȚIA :

Structura ascunsă a operei (compoziției).
Elaborarea părților compoziției.
Distribuirea unei porțiuni de spațiu şi o situație anume a fiecărui obiect, formă, pată de culoare.
Axele compoziției -- linii de forță.
Structura (spații structurate sub formă de pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc, sferă, con, piramidă, cub etc.).
Liniile de construcție şi figurile de construcție, configurează spațiul plastic, stabilesc structura compoziției.

PROPORȚIA :

Aspectul cantitativ al lucrurilor (al agenților plastici).
Leagă părțile între ele şi părțile de întreg.
Este în legătură strânsă cu formatul tabloului.

RITMUL :

Mişcare.
Alternanța timpilor slabi cu timpii tari.
Se desfăşoară pe diferite direcții :

- verticale
- orizontale
- oblice
- în adâncime

MIŞCAREA :

Sugerată prin deformări, cu ajutorul :

- liniei
- culorilor
- luminii (valorii, valorației)
- tuşei
- arabescul
- clarobscurul

ARMONIA :

Sinonim cu compoziția.
Intimă îmbinare între unitate şi varietate.
Efectul pe care organizarea internă a operei o are asupra receptorului.

Acest model teoretic expus aici schematic, ne poate induce unele sugestii în structurarea unui algoritm de analiză a imaginii vizuale. Aşa de exemplu disocierea dintre formă şi conținut care duce la analiza structurală a imaginii/operei şi apoi sau concomitent şi la analiza semantică.Modelul sugerează că semantizarea , fie ea restaurativă sau instaurativă se construieşte pornind de la aspectele structural-constructive ale operei care grupează expresiv diverşi agenți plastici (spațiul, linia, culoarea, lumina, culoarea-lumină, forme-deformări-ornamente, materia). Când analizăm o lucrare plastică noi sesizăm aspecte structural-constructive (vizuale) care se impun : uneori coordonarea ritmică a agenților

plastici, alteori sesizăm o anume dominanță formică sau cromatică;uneori se impun nodurile de tensiune, alteori aspectul armonic (la nivel formic, liniar, cromatic, textural) etc.

În analiza unei lucrări/imagini putem pune accent pe aspectul constructiv, relațional sau pe cel individualizant în care analizăm oarecum separat agenții plastici, sau pe aspecte ce țin de proporții, mişcare etc. în funcție şi de scopul analizei. Cu siguranță acest model poate fi exploatat cu folos în analiza operelor de artă sau chiar în analiza lucrărilor elevilor.

*

Un alt model teoretic aplicabil la o arie extinsă de structuri vizuale/compoziții/imagini şi nu doar la pictură, se degajă din cercetările şi scrierile lui Rudolf Arheim (vezi mai ales "Forța centrului vizual", 1995).

C O M P O Z I Ț I A

D O U Ă S I S T E M E S P A Ț I A L E

CENTRICITATE	Cele două sisteme	EXCENTRICITATE
Compoziție centrică	Centric și Excentric	Compoziție excentrică
Sistemul spațial centric	coexistă întotdeauna	Sistemul spațial excentric
poate fi reprezentat prin :	(în toate lucrările apar	poate fi reprezentat prin :
-şarpante -rețea de	volume şi vectori)	- şarpante - rețea de
ordonatoare vectori	Combinarea celor două siste-	ordonatoare vectori
	me într-o singură structură.	

C Â M P U L V I Z U A L

(CÂMP DE FORȚE VIZUALE)

Este prevăzut cu :

Ce influențează relațiile dintre centri vizuali :	CENTRU DINAMIC CENTRI DINAMICI	Relațiile dinamice dintre centri
- greutatea (ponderea) - poziția în spațiu (sus, jos, orizontal, vertical)	Sunt prezenți în orice câmp vizual.Poate fi marcat concret sau creat indirect prin inducție perceptivă	Centri pot fi orientați vectorial spre interior sau/şi exterior.Centri se pot atrage şi/sau respinge.

FORȚELE VIZUALE

(CENTRI DINAMICI)

Pot fi :

EXTERIOARE COMPOZIȚIEI

GRAVITAȚIA

PRIVITORUL

Vertical

Orizontal

Centric

Sus-jos

Ponderea centrilor

Relația în spațiu dintre privitor şi operă.

DINLĂUNTRUL COMPOZIȚIEI

CADRUL (Rama)

Tondo, Ovalul, Pătratul, Dreptunghiul.

Centru de echilibru.

Centri divizori

Complementaritatea :

centric - excentric

Punctele nodale

Sugerarea spațiului

Deşi modelul teoretic aparținând lui Arnheim este mai tehnicist (cu vădite tendințe psihologice referitoare la structurile perceptive) şi aparent mai abstract, principiile sale sunt aplicabile în două sensuri :

1) centricitatea şi excentricitatea, volumele şi vectorii sunt concepte la care formele din diferite medii se conformează fără a fi forțate (desenul, pictura, sculptura,arhitectura, jocul scenic, dansul, cinematograful);
2) referirea la aceste scheme compoziționale este necesară dacă vrem să înțelegem natura şi sensul unei opere.

Arnheim este convins că una din ocupațiile cele mai necesare omului este crearea de obiecte sau de spectacole a căror structură vizuală elucidează şi iinterpretează experiențele umane prin expresia sa direct percepută. Pentru a realiza cu succes aceasta artistul se confruntă cu anumite condiții. Unele din aceste condiții se referă la compoziție, iar Arnheim a semnalat şi analizat unele dintre acestea. Aceste condiții, principii, probleme pot fi exploatate şi în analiza operelor de artă. Aspectele mai importante pe care le desprindem ar fi :

- reuşind să analizeze şi să surprindă structuri compoziţionale, elemente componente în diverse medii, nu numai în pictură, modelul conţine structuri interpretative extinse;
- Arnheim nu analizează structura compoziţională numai în sine ci şi în funcţie de influenţa forţei gravitaţionale, de privitor/receptor şi de cadru (ramă); în felul acesta semantizarea nu se hrăneşte numai din lucrarea propriuzisă ci şi din elemente dinafara ei;
- Viziunea autorului despre organizarea compoziţiei vizuale se bazează pe câteva concepte perceptive : centricitate, excentricitate, volume, vectori, centri şi reţea de relaţii dintre ei, centru de echilibru, bipolaritate, proiecţie frontală, proiecţie pers-pectivică, câmp de forţe vizuale, etc.;
- acest model teoretic se bazează pe ideea de energie reprezentată şi simţită/intuită vizual vectorial;
- modelul este aplicabil în toate domeniile vizuale dar prezintă un grad de dificultate sporit şi cere suficiente cunoştinţe de psihologie vizuală şi o solidă cultură plastică şi generală; cu toată dificultatea sa, multe din structurile vizuale-vectoriale sur-prinse pot fi utilizate în analiza oricărui domeniu vizual, valoarea lor formativ-structurantă pentru elevi fiind deosebită.

Acest model teoretic care se bazează pe ideea de forţe vizuale (vectori) este un model dinamic, mai aproape de esenţa devenirii şi derivă, într-un fel din modelul războiului care este în concordanţă mai mare cu domeniul vizual decât modelul limbii sau cel juridic.

*

Al treilea model teoretic privind compoziţia îi aparţine lui Şuşală Ion şi este o construcţie de sorginte didactică şi în conformitate cu programa de educaţie plastică de la noi. El se bazează pe următoarele condiţii gramaticale ale imagi-nii :

- existenţa unei dominante (comatice, liniare, formice) ;
- un anumit tip de raport între intreg şi între părţile acestuia (inclusiv între intervale, goluri);

- o intercondiționare biunivocă între motivul, elementele sintactice, materialele folosite, stilul de tratare a suprafeței.

Modelul lui Şuşală cuprinde într-o vedere sinoptică problemele plastice legate de culoare, contraste, acord, dezacord, ritm, gamă, proporție etc., probleme plastice care împreună cu valoarea expresivă a elementelor de limbaj plastic pot costitui puncte de plecare în analiza lucrărilor plastice. De exemplu dacă dominanta este cromatică lucrarea presupune implicarea mai puternică a afectivității, în schimb, dacă dominanta este formică sau liniară este implicată mai mult inteligența constructivă. De asemeni în cazul prezenței acordului de analogie, valoric sau cromatic, se simte tendința spre calm, linişte, armonie aşezată; în cazul acordului de contrast se face simțită tendința spre dinamic, mişcare, tensiune. Sesizarea analitică într-o lucrare plastică a tipului de contraste existente, a dominantei, subdominantei, eventual a disonanțelor precum şi a liniilor de forță, a direcțiilor principale, a centrelor de interes, a felului de tratare a suprafeței etc. sunt tot atâtea piste de interpretări semantice.

TEME DE MUNCA INDIVIDUALA :

1. Realizati doua compozitii cu forme geometrice (triunghiuri, patrate, cercuri, dreptunghiuri sau fragmente ale acestora) si realizati unitatea la nivel cromatic.
2. Realizati o mapa cu 3 – 5 analize de imagini/opere de arta (text, imagini, scheme) preluate si eventual simplificate dupa divesi autori (vezi si bibliografia indicata).

BIBLIOGRAFIE :

Arnheim R., 1995, Forta centrului vizual, Ed. Meridiane, pag. 128;

Martine Joly, 1998, Introducere in analiza imaginii, Ed. ALL, pag. 47 – 51;

Berger, R., 1975, Descoperirea picturii, Ed. Meridiane, vol. I, II si III

Susala, I., Barbulescu, O., 1993, Dictionar de arta (termeni de atelier), Ed. Sigma;

Manualele de educatie plastica pentru clasele V – X.

TEMA 6

UTILIZAREA POTENTIALULUI EXPRESIV SI CREATIV AL UNOR TEHNICI PLASTICE

SCOPUL : intelegerea si simtirea calitatilor expresive/creative a diferitelor tehnici plastice, materiale, suporturi, procedee.

OBIECTIVE/COMPETENTE :

- sa cunoasca si sa foloseasca diferite tehnici plastice, inclusiv a celor accesibile prescolarilor si scolarilor mici, in realizarea unor lucrari plastice;
- sa recunoasca , in analiza lucrarilor plastice si tehnicile si materialele folosite;
- sa inteleaga calitatile expresive ale diferitelor tehnici (transparenta si fluiditatea acuarelei etc.) si sa le utilizze in consecinta.

BIBLIOGRAFIE :

Susala, I., Barbulescu, O., 1993, Dictionar de arta(termeni de atelier), Ed. Sigma

Manuale de educatie plastica pentru clasele V – X.

Printre modalitățile avute la îndemână pentru stârnirea interesului, a plăcerii de a lucra, pentru dezvoltarea sensibilității şi a creativității expresive, de un real folos sunt tehnicile plastice. Folosirea doar a 2-3 tehnici plastice induce plictiseală, sațietate, conformism, scădere a expresivității şi a plăcerii de a lucra. Avem la îndemână atâtea posibilități tehnice şi materiale diverse pe care le putem folosi în conceperea creativă a activităților de învățare. Să rezumăm doar câteva din aceste tehnici, materiale, modalități.

Astfel, în realizarea şi construirea liniilor, a imaginilor preponderent grafice, putem utiliza:

- creionul de diferite calități
- creioane colorate
- carioca
- pastelul, ceracolorul
- pensula cu vârf ascuțit
- tuş cu peniță, pană, băț
- cerneală cu peniță, pensulă, pic, băț
- monotipia (cu suport de sticlă sau linoleum)
- linogravura
- pictura pe plastic, pe sticlă, pe sticle de plastic
- linii obținute prin dirijare/suflare/jet de aer
- grafitti
- zgâriere pe hârtie, carton şi alte suporturi
- frotaj
- fire de ață muiate în culoare şi presare
- linii/fire desfăşurate în tridimensional (ațe, sârmă, cabluri, scobitori, baghete, etc.)

Pentru realizarea petelor, a formelor decorative, picturale, geometrice, figurative, spontane, etc., putem utiliza:

- acuarela pe umed sau pe uscat
- tempera
- guaşa
- pastelul
- dactilopictura
- frotajul
- presarea, amprentarea
- hârtie colorată
- colajul, decolajul
- decuparea rece, caldă
- metoda ştampilelor

- frecarea diferitelor plante
- mozaicul
- fresca
- fotografia digitală, clasică.

Pentru ieşirea din bidimensional şi realizarea unor compoziții şi lucrări tridimensionale putem utiliza:

- hârtie, carton
- baghete, scobitori
- sârmă moale
- cabluri moi
- lemn
- plastilină
- lut
- origami
- pietre
- fire de bumbac, lână, etc.
- cretă, cărămizi de tip BCA
- cutii de carton, etc.

Folosirea acestor tehnici şi materiale poate fi exploatată în sens creativ şi în cadrul abilităților manuale.

Folosirea diferitelor tehnici poate fi cuplată cu vizionări de reproduceri de artă din preocupările şi realizările artiştilor contemporani.

Această folosire de materiale, tehnici cu calități şi posibilități de expresie diferite este un câmp insuficient exploatat de către învățători/educatori/profesori.

SARCINI DE LUCRU INDIVIDUAL :

1. Realizati 5 – 10 lucrari /schite/exercitii plastice abstracte sau figurative in caresa Folositi diferite tehnici si instrumente.
2. Completati-va colectia/mapa cu imagini care reproduc lucrari de arta sau lucrari realizate de copii in diferite tehnici.

TEMA 7

EXPLORAREA VIZUALA SI EXPRIMAREA PLASTICA LA COPIL
GENEZA SI FAZELE EXPRIMARII PLASTICE LA COPIL

SCOPUL : cunoasterea/intelegerea specificului/caracteristicilor explorarii vizuale si exprimarii plastice la copil , a stadialitatii desenului si importanta lor in educatia artistica –plastica.

OBIECTIVE/COMPETENTE :

- sa inteleaga principalele aspecte privind dezvoltarea explorarii vizuale la copil;
- sa analizeze, sa explice contributia celor trei campuri (motric, vizual, ideatic) la nasterea desenului;
- sa inteleaga specificul invatarii desenului;
- sa analizeze orice desen de copil evidentiind caracteristicile;
- sa compare desene de copii, primitivi, artisti, bolnavi psihici, evidentiind specificitati;
- sa deduca aspectele expresive si combinatorice din orice desen sau imagine;
- sa deduca/formuleze consecinte pentru stimularea creativitatii elevilor.

STRUCTURA LOGICA A MODULULUI :

Explorarea vizuala :

- - explorarea contururilor, axelor,
- - relatia figura – fond
- - preferinte (culoare, forma, dungi)

Functia plastica a creierului

Desenul rezulta din convergenta campurilor :

- motric
- vizual
- ideatic

Desenul = semn al autorului si imagine a obiectului

Invatarea desenului :

- **o invatare motorie**
- **un exercitiu al gestului**
- **o invatare perceptiva (privire a gestului si a obiectului)**

Consecinte didactice

Scurta istorie a evolutiei desenului la copil

Consecinte privind creativitatea artistica plastica a scolarului

BIBLIOGRAFIE :

Cioca, V., 2007< Imaginea si creativitatea vizual-plastica, Ed. Limes

Cioca, V., 2007, Jocul de-a arta, Ed. Limes;

Phillipe, W., 2008, Psihologia desenului la copil, Ed. TREI;

Susala, I., 1982, Culoarea cea de toate zilele, Ed. Albatros.

Explorarea vizuală şi exprimarea plastică la copil

Natura a dat prioritate simţului vederii. Cu şase luni înainte de naştere, ochii fătului fac mişcări uşoare şi independente sub pleoapele lipite. Cu timpul ei ajung să se mişte la unison, astfel încât copilul se naşte cu doi ochi combinaţi parţial într-un singur organ. Sugarul „apucă” lumea cu ochii cu mult timp înainte de a o apuca cu mâinile, faptul fiind foarte semnificativ inclusiv pentru educator. În primele opt săptămâni de viaţă, mâinile copilului stau mai mult strânse pumn, pe când ochii şi creierul sunt active, privind, căutând şi, într-un mod rudimentar, apucând şi înţelegând. Până la două luni aproape toţi copiii examinează preferenţial dungile, apoi după două luni privesc mai mult cercurile. Când ţintele vizuale variază în acelaşi timp ca formă şi culoare, preferinţa apare - în general - mai mult legată de formă decât de culoare. Între 3 - 9 luni preferinţa pare să fie în favoarea numărului mai mare de contraste; de asemeni un obiect tridimensional (o

minge de exemplu) este în general preferat unui obiect plat care dau de fapt aceeaşi imagine pe retină.

La trei ani se pare că copiii culeg unele informații privind mărimea şi doar foarte puține privind forma. În cazul explorării vizuale a figurilor geometrice, copii de trei ani efectuează câteva mişcări în lungul axei figurii, dar nu efectuează mişcări oculare pe conturul figurilor. La patru ani, fixațiile privirii sunt mai numeroase, mai scurte, adesea localizate în interiorul figurii, iar unele sunt grupate pe un detaliu caracteristic. La şase ani se observă o adevărată metodă de explorare pe baza urmăririi în special a contururilor. La vârsta preşcolară (6-7 ani), în familie şi grădiniță, dându-i-se copilului sarcini care îi sunt adecvate, se ajunge treptat la organizarea explorării vizuale. Dacă diferențierea între figură şi fond există deja la copilul de 15 zile, la 9-10 ani el va cerceta mult mai amănunțit figura, mai adecvat, va anticipa mai multe elemente şi relații. Învățarea perceptivă se coagulează în jurul vârstei de 7 ani şi este mai intensă începând cu vârsta la care se constituie primele operații logico - matematice (12 ani), atunci când activitatea perceptivă poate fi mai eficient dirijată de inteligență.

Geneza si fazele exprimarii plastice la copil

După această prezentare succintă şi lacunară a evoluției explorării vizuale a lumii, deci a percepției la copil, al cărui comportament este dominat de „tendința spre”, ne putem opri puțin şi asupra debutului exprimării plastice, desenul/reprezentarea fizică - plastică fiind strâns legată de procesele perceptive.

Toți copii din lume, indiferent de vârstă, şcoală, condiții materiale, mediu cultural, desenează, modelează cu instrumentele şi materialele pe care le au la dispoziție. La toți oamenii normali precum şi la cei cu anumite afecțiuni psihice, se manifestă funcția plastică a creierului (Enăchescu C, 1977), funcție care ne dă posibilitatea să ne exprimăm prin intermediul liniilor, punctelor, culorilor, petelor, formelor bidimensionale şi tridimensionale (lut, plastelină, etc.), comunicând emoții, stări, sentimente, idei, atitudini, etc. Exprimându-se şi prin intermediul limbajului plastic (de cele mai multe ori înaintea exprimării scrise şi verbale) copilul comunică, explorează lumea, simte plăcere, îşi

consumă (sublimează) energia, surplusul de energie, îşi exersează şi îşi structurează afectivitatea, îşi construieşte imaginarul propriu. Exprimarea prin intermediul limbajului plastic debutează în jurul vârstei de 1,5 ani şi trece prin diferite stadii de dezvoltare care reflectă etape succesive de dezvoltare mintală. Aceste stadii de dezvoltare mintală apar în forma lor cea mai pură şi mai completă în producţiile artistice ale copiilor. Găsim analogii frapante, afirmă Arnheim R. (1977) cu arta copiilor în fazele de început ale artei primitive din întreaga lume. Evident, există diferenţe însemnate între atitudinile şi producţiile copiilor occidentali şi cele ale copiilor de eschimoşi, între cele ale copiilor inteligenţi şi cele ale copiilor mărginiţi, între cele ale copiilor bine îngrijiţi şi ale copiilor neglijaţi, între cele ale orăşenilor educaţi şi cele ale vânătorilor din sălbăticie; dar şi în aceste cazuri pentru un educator mai utile sunt asemănările, nu diferenţele.

Formele timpurii de reprezentare vizuală ne solicită atenţia nu doar pentru că ele sunt de un vădit interes educaţional, dar şi pentru că toate trăsăturile fundamentale care acţionează în moduri rafinate, complicate şi modificate în arta matură, se vădesc cu o limpezime elementară în imaginile create de copii sau de primitivi, afirmă autorul citat mai sus. Aceasta se referă la relaţiile dintre forma desenată explorată vizual şi cea inventată plastic pe hârtie sau în lut, la percepţia spaţiului în raport cu tehnicile bi- şi tridimensionale, la interacţiunea dintre comportamentul motor şi controlul vizual, la legătura strânsă dintre percepţie, cunoaştere şi reprezentare plastică.

Imaginea plastică concretă este ceea ce rămâne pe suport, pe hârtie, pânză, etc. În actul plastic care este un comportament motor şi în urma căruia rezultă imaginea plastică concretă/fizică, avem legături directe între minte (creier), ochi, mână şi desenul concret. După desenare, pictare, modelare, legătura respectivă rămâne încorporată în desenul urmă de pe suport.

Cum ia naştere desenul (numim astfel generic rezultatul exprimării plastice, dar, la fel de bine am putea să-l numim pictură, sculptură, etc.)? Cine sunt părinţii desenului? Cum desenează copiii la 1-2 ani, la 3-4 ani, dar la 6-8 ani? De ce desenează, pictează, modelează copiii aşa la aceste vârste? Cum ne-am aştepta să deseneze copiii?

De fapt, care sunt constituenţii actului grafic (ne referim în special la modalitatea grafică de exprimare plastică, deşi aceasta din urmă poate fi picturală sau sculpturală)? Probabil că în fiecare entitate grafică putem observa alternanţe şi convergenţe între

contribuțiile motrice, perceptive şi ideatice (Philippe W., 2008). Desenul, faptul plastic, este deopotrivă semn al autorului lui şi semn al obiectului. Ca semn al autorului desenul povesteşte ce sunt, cum sunt, deoarece gesturile care i-au dat naştere îmi aparțin şi urmele astfel produse sunt expresia şi traducerea momentană a existenței mele, a gândirii mele, a interiorității mele. Indiferent că este vorba despre urmele lăsate de cineva undeva, despre paşii pe nisipul umed, despre semnele de pe un geam aburit sau despre liniile mâzgălite de un copil pe o foaie de hârtie, toate acestea indică întotdeauna, mai mult sau mai puțin convențional, trecerea, activitatea şi gândirea autorului lor. Oricare ar fi originea urmei, chiar dacă este vorba de un desen făcut de copil la şcoală sau de o gravură realizată de un artist cunoscut, de fiecare dată efectul e determinat de mişcări, de gesturi care au lăsat urme, mai mult sau mai puțin permanente, mai mult sau mai puțin structurate. Aceste urme marchează felul nostru de a fi, de a acționa, de a gândi; ele sunt la propriu şi la figurat, semnătura existenței noastre (Anne Cambier, 2008).

Această valoare a desenului, în calitate de semn şi de expresie a persoanei noastre, apropie activitatea grafică şi produsul ei, desenul, de orice sistem simbolic de comunicare, mediere între ceea ce aparține subiectului, între lumea interioară a persoanei şi lumea exterioară, cea a obiectelor, cea care nu aparține subiectului. Deci desenul, faptul plastic relatează ce sunt şi cum sunt în momentul desenării, integrând desigur şi trecutul şi istoria mea personală. Pe de altă parte, desenul povesteşte obiectul, el este imaginea obiectului. A desena înseamnă a crea un înțeles cu ajutorul unor linii, a spune cu alte semne sau cu nişte imagini ceea ce este uneori greu de spus în cuvinte. Dar despre ce semne şi imagini este vorba? De o imagine fotografică, realistă? De un simulacru al obiectului? De o ilustrare simbolică? De un semn iconic? Probabil urmele lăsate de copil sau desenator aparțin succesiv şi simultan când uneia, când alteia din aceste categorii; desenul, faptul plastic este un suport în care se amestecă şi se intersectează valorile obiectului şi valorile persoanei. Aceste aspecte sunt foarte importante în cazul abordării educației plastice în sensul stimulării şi dezvoltării creativității copiilor. Într-o astfel de abordare a creației plastice vom înțelege importanța stimulării spontaneității copiilor, a manifestării libere, neîngrădite a interiorității proprii, a eului, inclusiv corporal, în actul desenării, pictării, cât şi al exersării, dezvoltării sensibilității în sesizarea şi traducerea în semne plastice a calităților vizual-tactile şi motrice a realității exterioare. Dacă gestul este

semn al persoanei şi nu povesteşte decât despre el însuşi şi este principalul agent al expresivităţii imaginii plastice, urma, dimpotrivă, deoarece este obiect, poate deveni semn al obiectului şi poate să povestească, în felul său, o altă reprezentare a realităţii. În naşterea faptului plastic am putea spune că experienţe kinestezice, impresii vizuale şi alte informaţii perceptive vor negocia cu gestul, cu fabricarea urmelor, cu crearea semnelor, a ideogramelor şi a schemelor. Deci alături de gest, mişcare, contribuţia perceptivă este una din condiţiile necesare realizării desenului; se înţelege de la sine că, la nivelul perceptiv, informaţia vizuală constituie un pol organizator primordial: desenul este un spectacol care se lasă văzut şi care povesteşte în tăcere o viziune banală, insolită, minunată sau înspăimântătoare, de obiecte şi de scene familiare. Semnele grafice nu sunt nişte semne arbitrare; ele impun o asemănare (iconicitate) minimă cu obiectul evocat.

Din cele expuse mai sus se înţelege că învăţarea desenului (exprimării plastice) este deopotrivă o învăţare motorie, un exerciţiu al gestului, dar şi o învăţare perceptivă, învăţare a privirii asupra gestului şi a percepţiei asupra obiectului. Ca urmare a acestor constatări, ne putem gândi la efectele negative ale anumitor tipuri de învăţare şcolară, care limitează repertoriul copilului/elevului la nişte forme rigide, convenţionale şi stereotipe centrate pe „reproducerea corectă" a obiectelor. De asemeni ne putem gândi la efectele pozitive ale experienţelor centrate pe expresivitate şi pe explorarea şi exploatarea operaţiilor plastice aplicate punctelor, liniilor, formelor, culorilor.

Pentru a sublinia importanţa cunoaşterii dezvoltării exprimării plastice la copil de către educator/învăţător/profesor, în perspectiva conceperii creative a educaţiei plastice, vom analiza câteva desene realizate la vârste diferite şi apoi vom formula câteva concluzii, spunem noi, edificatoare.

Pornim de la constatarea (Anne C., 2008) că în exprimarea plastică (deci în realizarea unor desene, picturi, etc.) se întretaie, colaborează spaţiul motor, spaţiul perceptiv şi spaţiul intelectual în proporţii şi accente diferite în funcţie de vârstă, informaţii, experienţă perceptivă şi caracteristici personale ale desenatorului.

Fig. 1 Vedem urmele (mâzgăleala) mişcărilor unui pix negru care este prelungirea mâinii copilului (un an şi trei luni). Liniile au o traiectorie circulară şi sunt destul de apăsate.

Fig. 2 Dacă primesc materiale pentru pictat, copiii vor face pete. Copiii care „pătează”, care mâzgălesc „ghemuri” de linii resimt o plăcere asemănătoare celei de a murdări, de a produce un efect exterior sieşi şi de a-şi afirma în acest fel existenţa. În ambele mâzgăleli, dar cu deosebire în prima, se observă că factorul determinant este mişcarea braţului care ţine instrumentul. Liniile sunt în relaţie directă cu eul copilului şi în forţa sau încetineala, în amplitudinea lor sunt transferate stările copilului. Aspectul gestic, expresiv este evident, lipsind intenţia de reprezentare a obiectelor reale.

Fig. 3 Din magma de linii sau pete (depinde de instrumente şi materiale) la un moment dat, copilul desprinde nişte cocoloaşe, bucle închise. Unii autori consideră că ei imită scrisul adulţilor; alţii consideră că aceste rotocoale sunt la început doar urmele unor mişcări corespunzătoare ale braţului şi că foarte curând în experienţa copilului linia curbă trasă cu creionul sau penelul se transformă într-un obiect vizual bidimensional - un disc perceput ca o figură aşezată pe un fond. În jurul vârstei de doi ani se situează ceea ce specialiştii numesc „controlul punctului de plecare”, permiţând copilului legarea liniilor de liniile deja existente şi închiderea unei linii, rezultând figuri închise. Aceste figuri închise (bucle, cocoloaşe) sunt decisive în apariţia funcţiei simbolice. La copil se instalează foarte precoce o plăcere de a se juca cu „obiectul urmă”, de a-l identifica, plăcere asemănătoare celei a jocului simbolic. Se ştie că un copil este încântat să elaboreze obiectul jocului în funcţie de dorinţa sa momentană, cutia de carton devine „casa camionului” sau „cada pentru baia păpuşii”, cocoloşul de linii desenat devine „elicopterul” sau „raţa”, în funcţie de fantezia de moment sau de nevoile acţiunii jucate şi trăite în prezent.

Fig. 4 Copilul descoperă că aceste forme rotunde pot reprezenta (seamănă cu) obiecte din mediul său (funcţia semiotică). În desen, ca şi în joc, apariţia reprezentării (a funcţiei semiotice) va fi confirmată de discursul copilului, care îşi explicitează verbal acţiunea. Imaginile reprezintă oameni (figura centrală a stadiului „omului mormoloc” sau structură cap-trunchi, braţe şi picioare; figura din dreapta este o depăşire a figurii mormoloc căci apare cap-gât-trunchi-braţe, picioare).

Fig. 5 Copilul desenează obiecte, fiinţe, plante, etc., adică ceea ce întâlneşte în jurul său; aici copilul reprezintă nişte copaci unde reţine rectiliniaritatea şi ramificaţia.

Fig. 6 Maşinile fac parte din ambianța contemporană; copilul reține (componenta vizuală, perceptivă) şi redă în acest desen masa ovală, uşor prelungă şi roțile. Percepția vizuală a profilului maşinii s-a impus şi a fost reținută. Gestul, mişcarea sunt încă bine prezente în desenul urmă şi reprezentare în acelaşi timp.

Fig. 7 Aici copilul a reprezentat tot o maşină, dar gestul, mişcarea sunt mult mai prezente decât în desenul precedent, aspectul expresiv copleşind/opturând oarecum componenta vizuală, reprezentarea formei percepute.

Această alternare, combinare, obturare între componenta gestică şi cea vizuală sunt extrem de importante în adecvarea unor exerciții, exerciții-joc, jocuri vizual-plastice de către educator/învățător/profesor în stimularea şi dezvoltarea creativității plastice la nivel de expresivitate şi combinatorică (Vasile C., 2007).

Fig. 8 Cercul, ovalul este utilizat de copil în reprezentarea omului în sens aditiv (aici oarecum fărâmițat), de asemeni chiar şi în redarea dinților unui fierăstrău. Între 3 şi 4 ani se remarcă prezența formelor circulare de mărimi diferite, dovadă a unui excelent control perceptiv-motor; adăugarea la formele existente a unor linii rectilinii a căror orientare, direcție şi dimensiuni sunt controlate.

Fig. 9 Între 4 şi 5 ani progresele sunt considerabile. Apar tot mai multe detalii: buzele, nările, genele, pupilele şi globul ocular, de asemeni se simte tendința de unificare a formelor (brațul cu palma şi degetele) şi o anumită coordonare a elementelor desenate (doi oameni ridică un copil şi-l trec peste o baltă care este jos, pasărea este sus).

Fig. 10 Desenul redă o imagine mai complexă, componenta vizual-perceptivă fiind dominantă: la sanie pe nişte dealuri, la marginea unui cartier de blocuri; este prezentă rabaterea (tălpile săniilor) iar în cazul blocurilor linia pământului; interesant cum sunt reprezentate dealurile iar omul cu schiurile oferă o rezolvare plastică inedită pentru vârsta de 4-5 ani, în schimb săniile alunecă singure la vale.

Desenul în jurul vârstei de 4-5 ani este alcătuit din ideograme sau din scheme, plasate unele alături de altele, cel mai adesea plutind în mod aparent independent într-un spațiu sumar organizat, într-o perspectivă larg egocentrică. Copilul îşi perfecționează modul de operare, îşi transformă şi îşi acomodează schemele (pentru casă, maşină, om, copac, etc.), încearcă să le facă mai obiective, mai conforme cu realitatea culturală. Desenul se individualizează, fiecare copil are modalitatea sa, deopotrivă asemănătoare şi diferită de a

altuia. Este vârsta transparențelor, a rabaterii, a disproporțiilor şi a altor particularități grafice, descrise în mod curent ca tot atâtea imperfecțiuni şi erori, numitor comun al unei producții luxuriante, dovadă a creativității infantile (în figura 10 e vizibilă ingeniozitatea copiilor în reprezentarea omulețului între 2-5 ani).

Şase-şapte ani constituie din multe puncte de vedere o vârstă a schimbărilor. Şcolarizarea are, desigur, o influență asupra evoluției modului de a fi şi de a acționa al copilului. Familiarizarea cu materialul plastic (hârtie, carton, vopsele, creioane, tuşuri, etc.) are, în general, un efect benefic asupra interesului pe care îl acordă copilul exprimării plastice; apoi numeroase exerciții motorii şi perceptive, precum decupajele, colajele, clasarea formelor, jocurile de observație, etc. sunt tot atâtea situații care colaborează la îmbogățirea potențialului copilului şi la elaborarea unor scheme, soluții plastice foarte diversificate. Prin transmiterea cunoştințelor, şcoala contribuie la construirea referințelor/modelelor/paradigmelor şi modifică deseori într-un mod de neşters proiectul desenatorului. Într-o mult mai mare măsură decât în primii ani, contextul sociocultural va fi atât de determinat, încât va fi riscant să judeci valoarea unui desen fără a te referi la condițiile şi la momentul realizării lui.

Între şase şi nouă ani se remarcă dispariția progresivă a aditivității (forme/scheme aşezate unele lângă altele, fără să se țină cont de raporturile şi relațiile dintre ele, altfel spus viziunea topologică) şi trecerea la integrarea formelor (coordonarea lor spațială şi realizarea unei imagini închegate). Se observă o atenție crescândă față de datele vizuale. Indiferent că este vorba de un omuleț, de o casă sau de altă temă, detaliile se vor multiplica şi vor fi combinate unele cu celelalte, dispuse într-un mod coerent. În reprezentarea scenelor, personajele stabilesc raporturi unele cu altele, îşi dau mâna sau desfăşoară activități precise: se joacă, lucrează, culeg flori, dansează, etc. Alegerea culorilor este dictată de o grijă convențională pentru obiectivitate şi dovedeşte un interes crescând pentru o reprezentare de tip naturalist. Creşte interesul pentru peisaj, amestecând, într-o aceeaşi alcătuire diferite modalități reprezentative.

Vârsta de şapte-opt ani va fi în multe cazuri apogeul, dar va înregistra deja declinul unei activități plastice dominate de o tendință de schematizare şi de o nevoie de reprezentare convențională. Primatului contribuției motrice care domina fabricarea primelor desene îi ia locul acum preponderența unei contribuții perceptive şi ideatice,

acordându-se în general o prioritate şi un accent datelor vizuale. Desenul redă obiectul în absența sa, el evocă o realitate potențială şi se înscrie într-un câmp semiotic. Mai mult decât o oglindă sau o reflectare, desenul este o reconstrucție reprezentativă, centrată, în funcție de cerințele momentului, pe anumite detalii sau anumite relații. Procedeele de configurare plastică vor ține când de marcarea prin indicații schematice şi geometrice, când de un sistem de reprezentări înrudite, de exemplu, cu naturalismul vizual sau cu un cu totul alt sistem de semne, aici având o mare influență mediul sociocultural, massmedia şi şcoala.

Zece ani înseamnă deja sfârşitul copilăriei. Desenele vor fi un amestec de imaginație şi de reprezentare a obiectului; ele sunt mai puțin schematice, mai puțin stereotipe, mai elaborate şi se vor, de regulă, figurative. Modurile de reprezentare se apropie tot mai mult de modurile familiare adultului; ele dovedesc un efort de observație si de reflecție, o grijă pentru conformitate, fenomen care, din păcate, în multe cazuri va diminua activitatea creativă a copilului.(copilul pare centrat pe lumea reala asa cum apare ea perceputa de structurile perceptive).De aceea explorarea si intelegerea imaginarului prin diferite modalitati este o necesitate in cadrul educatiei vizuale.

*

Cunoscând specificitatea exprimării plastice la copil şi dezvoltarea/evoluția sa în general spre un naturalism vizual, pornind de la constituenții actului plastic (spațiul motor, perceptiv şi intelectual/cultural) şi de la principalele aspecte ale creativității (factorii intelectuali şi nonintelectuali, caracteristicile produsului creativ, procesul de creație, mediul creativ, factori stimulativi, blocajele creativității, metode creative, etc.) învățătorul/profesorul cunoscându-şi bine elevii, va putea iniția activități de învățare care să contribuie la activarea şi dezvoltarea potențialului creativ al acestora.

În acest sens vom formula câteva concluzii revelatoare rezultate din cele spuse în acest capitol :

a) Cunoaşterea constituenților actului plastic (contribuția motrică, contribuția perceptivă, contribuția ideatică, motivația, imaginarul) ne poate ghida, structura demersul didactic în sens creativ, rezultând consecințe pragmatice:

- creativitate la nivel expresiv organic legată de gest, spontaneitate, dinamism, mişcare;
- creativitate la nivel formic, cromatic, etc.; într-un cuvânt combinatorică ce poate fi subsumată unui repertoriu de operații plastice şi strategii plastice autogenerative;
- creativitate legată de vizualitate şi tactilitate, deci de sensibilitate (Anne Cambier vorbeşte de două tipuri de creativitate: tipul vizual şi tipul haptic) adică abilitatea de a traduce senzații, percepții în semne plastice (culori, linii, puncte, texturi, contraste);
- creativitatea plastică la nivel paradigmatic (paradigme formice, spațiale, compoziționale);
- motivația intrinsecă ține de plăcerea de a mâzgăli, macula, modela, de a lăsa urme, de a plăsmui specifică actului plastic, ce se naşte din contactul omului cu materia şi calitățile acesteia; de aici rezultă necesitatea explorării şi utilizării diferitelor materiale şi tehnici într-o ambianță plăcută, securizantă.

b) Blocajele specifice exprimării plastice creative (conformismul, neîncredere în fantezie, critica prematură, rigiditatea algoritmilor anteriori, teama de a nu greşi, graba de a accepta prima idee, etc.).

c) Definirea, specificitatea creației/creativității vizual-plastice şi sursele ei.

d) Jocurile, procedeele, metodele, exercițiile, desenul liber şi temele inițiate, folosite de educator/învățător/profesor vor ține cont mereu de faptul că demersul plastic este semn al autorului, al lumii lui interioare, dar şi semn al obiectului, al lumii exterioare; deci prin ce procedee, jocuri voi stimula pe elev să relateze prin elemente şi mijloace plastice ce simte şi cum este sau cum îl voi ajuta să înțeleagă treptat că sunt mai multe viziuni în care poate fi reprezentat obiectul.

e) Prin ce metode, situații plastice, jocuri, exerciții-joc, probleme plastice putem convoca într-o conlucrare simultană şi succesivă a planurilor motrice, perceptiv-vizuale şi ideatice activând potențialul creativ al fiecărui elev.

f) În toate demersurile didactice concepute în sens creativ nu putem ignora specificitatea vârstei, a câmpului ideatic şi a tendințelor, aptitudinilor, sensibilității fiecărui copil.

*

În studiile sale asupra desenului copiilor, celebre la vremea aceea, Luquet (1927) a propus anumite stadii şi interpretări care rămân în mare parte şi astăzi valabile, după aprecierea lui Piaget (1966). Teza avansată de Luquet susține că desenul copilului este până la vreo opt, nouă ani esențialmente realist ca intenție dar că subiectul începe prin a desena ceea ce ştie despre un personaj sau despre un obiect înainte de a exprima grafic ceea ce vede. Simplificând, realismul desenului trece, după Luquet, prin următoarele faze:

a. Faza realismului fortuit sau faza mâzgălelilor (2-3 ani). Mâzgălelile au caracter involuntar. Urmele sunt gestuale, deci expresive. Copilul nu are la început conştiința legăturii dintre mişcările mâinii şi urmele de pe hârtie. Apoi descoperă această legătură.
b. Faza realismului neizbutit sau faza de incapacitate sintetică (3-4 ani). Copilul începe să controleze mâzgăliturile. Realizează o legătură între formele de pe hârtie şi imaginea obiectelor (funcția semiotică). Începe să gândească în imagini. Mintea copilului elaborează modele interne (pentru om, casă, copac etc.). Elementele lumii reale sunt juxtapuse în loc să fie coordonate într-un tot (viziune topologică). Este faza în care apare „omulețul mormoloc".
c. Faza realismului intelectual sau a desenului ideoplastic (4-6 ani – 9-10 ani). Copilul desenează ceea ce a reținut din ceea ce a văzut ceea ce înțelege şi cum înțelege. Este frecventă folosirea unor scheme / simbol pentru om, pom, casă etc. cu unele aspecte specifice fiecărui copil. O altă caracteristică este aranjamentul figurilor – scheme de-a lungul liniei situată la baza paginii. De asemeni mai sunt specifice transparența, amestecurile de puncte de vedere (un fel de cubism am zice noi astăzi).
d. Faza realismului vizual, sau faza desenului fizioplastic (9 – 11 ani – 14 ani).

Copilul desenează ceea ce vede dintr-un anumit punct. Apar elemente de perspectivă vizuală. Formele desenate sunt proiecții ale obiectelor reale. Aplecându-se asupra reprezentării spațiului la copii, Wallon H. (1945) şi mai apoi Piaget G. (1948) au dedus următoarele stadii:

a. stadiul preoperațional (2-3 ani) care se caracterizează prin intuiții topologice;

b. stadiul operațional concret (3-7 ani) caracterizat prin reprezentări proiective stângace, naive;
c. stadiul logico-abstract sau ipotetico – formal (7- 9 ani) caracterizat prin imagini în perspectivă euclidiană.

Widlocher, D. (1965) repartizează evoluția stadială a desenului la copil în şase etape:

a. Debutul expresiei grafice – recunoaşterea legăturilor cauzale dintre gest şi urma grafică (trăsătură); este un debut mental.
b. Debutul real se concretizează în mâzgăleală (cromatică, grafică);
c. Intenția reprezentațională:
- debutul mental brusc: reuşite figurative, naive şi sumare;
- imagini involuntare, accidentale şi încercări premeditate;
d. facultate grafică totală prin acumulare şi repetarea liniară a cunoştințelor: reuşite figurative, naive şi sumare;
e. realismul infantil sau intelectual: reprezentări schematice sau folosirea schzemelor grafice câştigate prin repetare pentru a semnifica realitatea exterioară;
f. realismul vizual cu adaptarea prin imitație a perspectivei şi a punctului de vedere perspectival unic.

În fond această stadialitate a exprimării plastice la copil se bazează pe ideea de evoluție / dezvoltare prin conlucrarea structurilor perceptive (mentale) şi reprezentaționale. După un studiu statistic a lui Tomazi (Roseline D. 1998) rezultă, de exemplu, că: 71,5% dintre copiii de 5 ani desenează membrele printr-o singură linie; membrele superioare sunt înfipte în corp la 33% dintre copiii de 5 sau 6 ani; doar 4,3% dintre aceştia desenează membrele printr-o singură linie; membrele superioare sunt înfipte în corp la 33% dintre copiii de 5 sau 6 ani; doar 4,3% dintre aceştia desenează umerii.

SARCINI DE LUCRU INDIVIDUAL :

1. Realizati o mapa cu desene/picturi realizate de copii de diferite varste (desene originale, reproduceri, xeroxuri etc.). Pe spatele lor consemnati varsta copilului, o scurta analiza a desenului si cateva consideratii personale. ANALIZA DESENELOR DIN MAPA SE NOTEAZA.

2. . Asezati cele sase desene de mai jos (realizate de acelasi copil la varste diferite si notate cu A, B, C, D, E, F) in ordine cronologica si argumentati (trebuie sa gasiti criterii de evidentiere a evolutiei desenului la copil).

   Primul desen (......) : argumentati de ce.

   Al doilea desen (....) : argumentati de ce

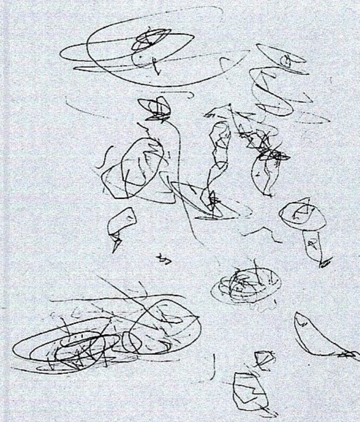
   Al patrulea........si asa mai departe.

   La sfarsit formulati cateva concluzii. LUCRAREA SE NOTEAZA>

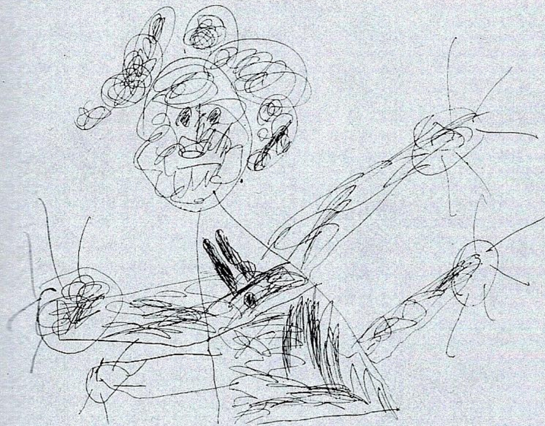
A



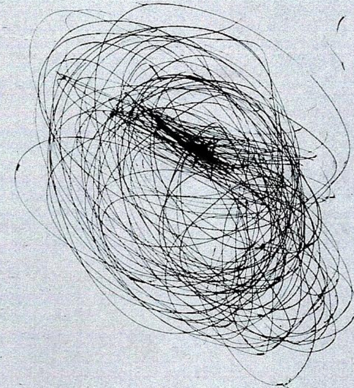
B



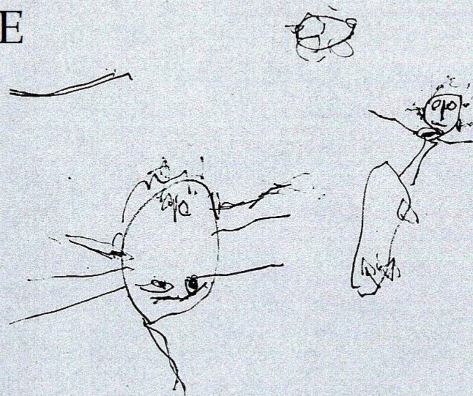
C



D



E

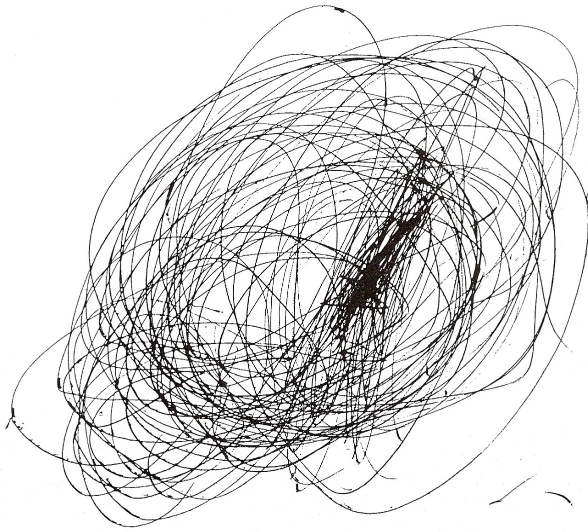


F



PLANSA I

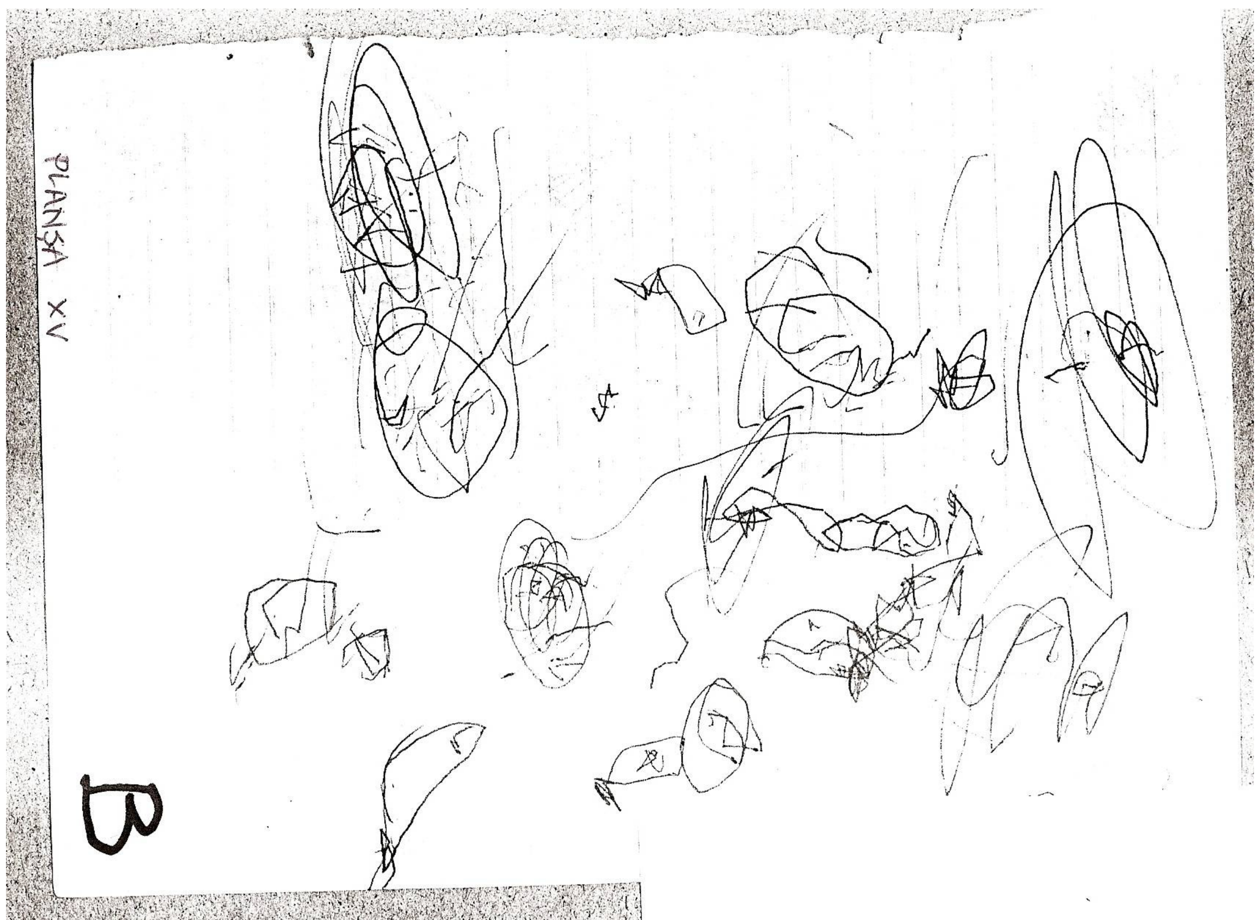
1



2

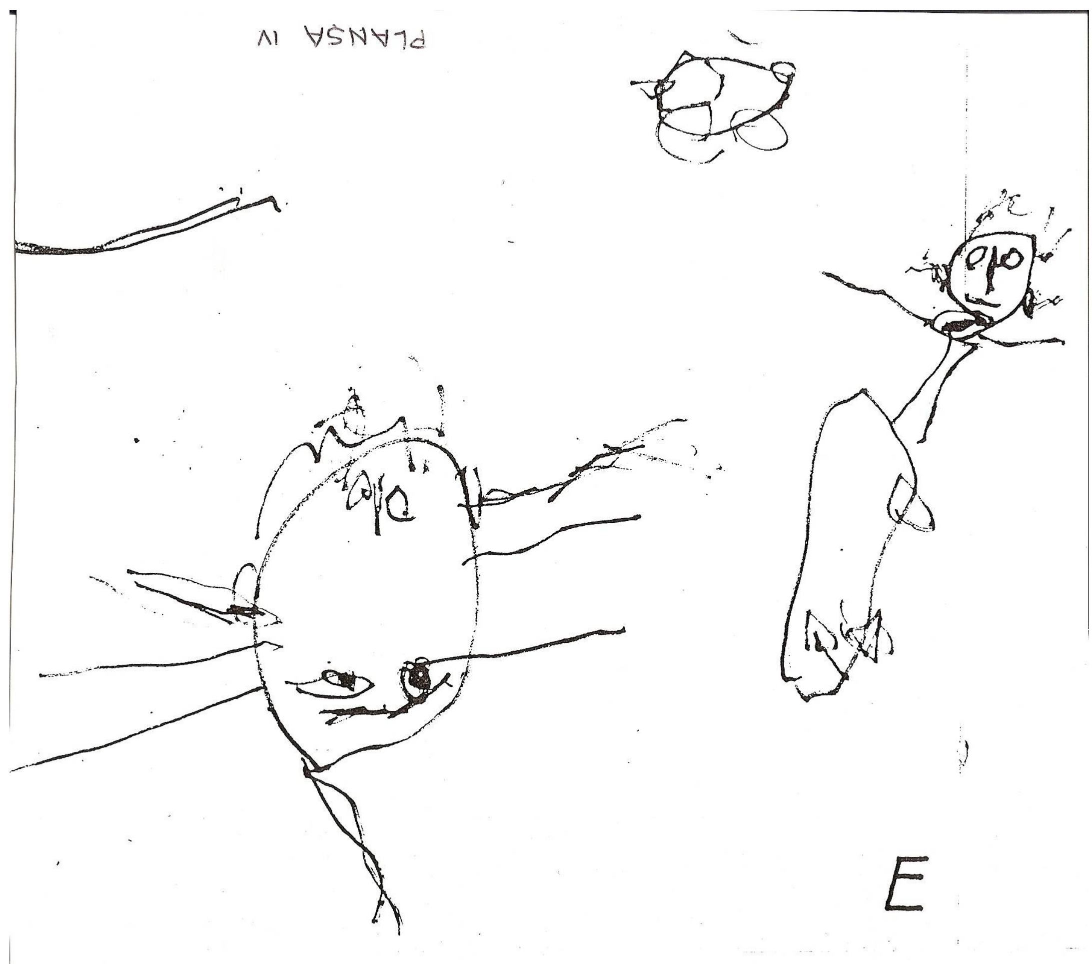


PLANSA II



3

4



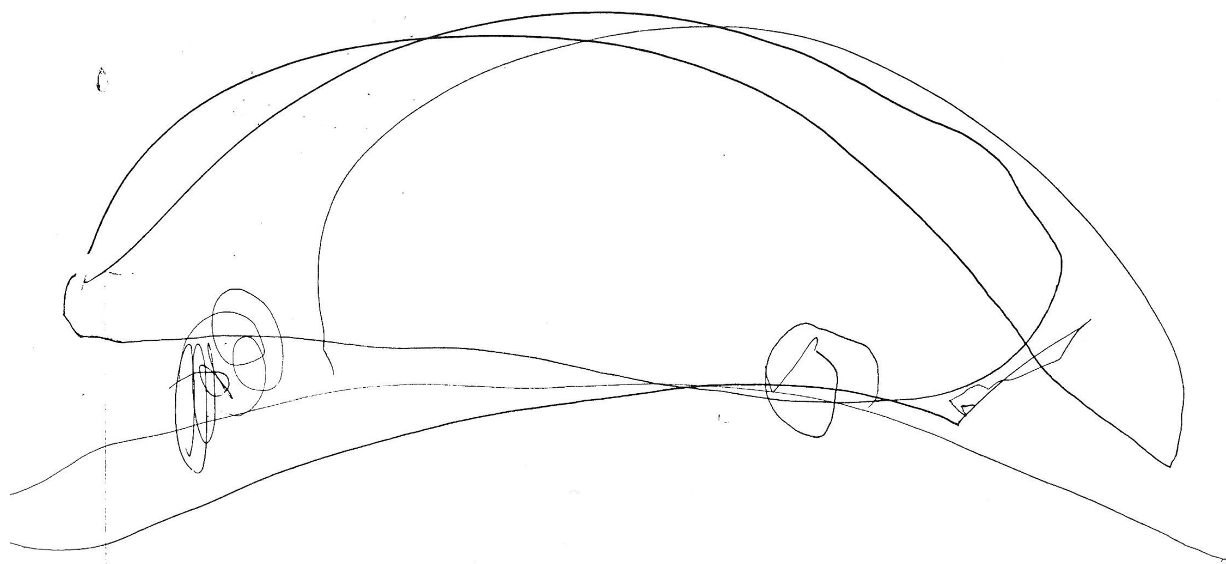


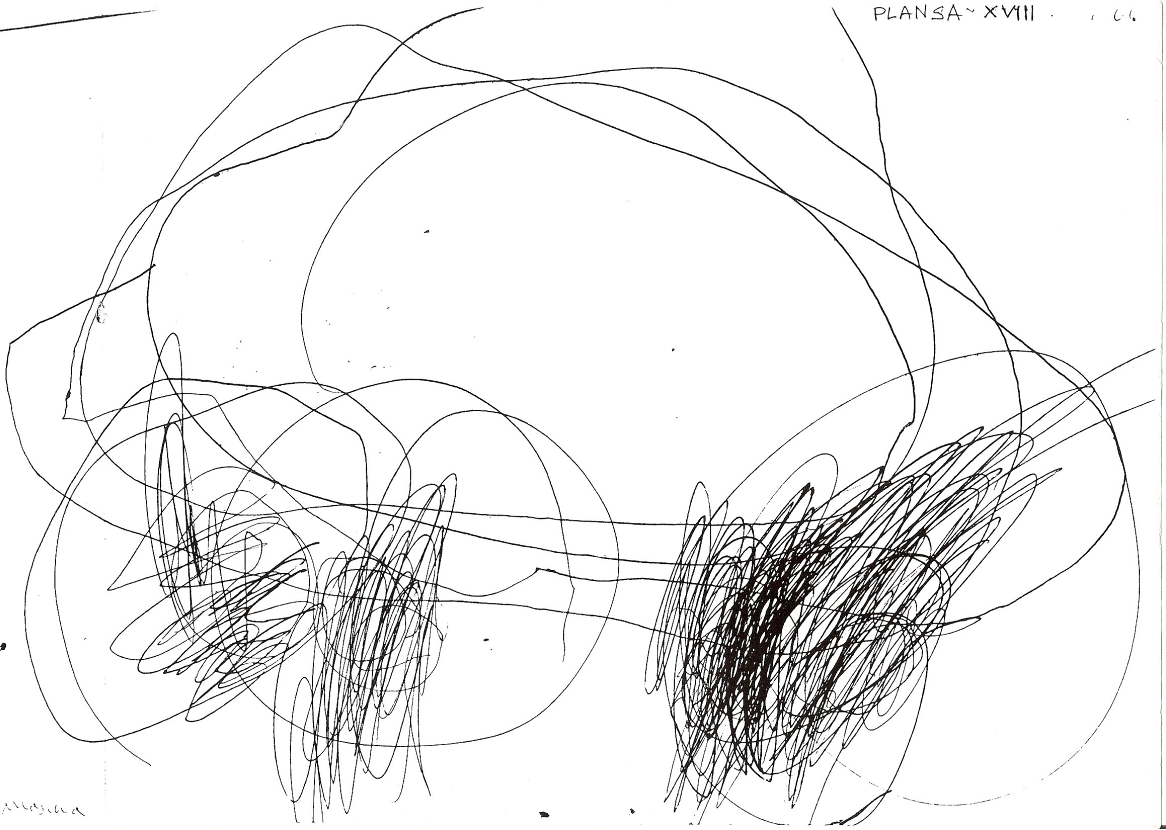
PLANŞA V 15 ianuarie 1994 Iulia (copaci)

5

6

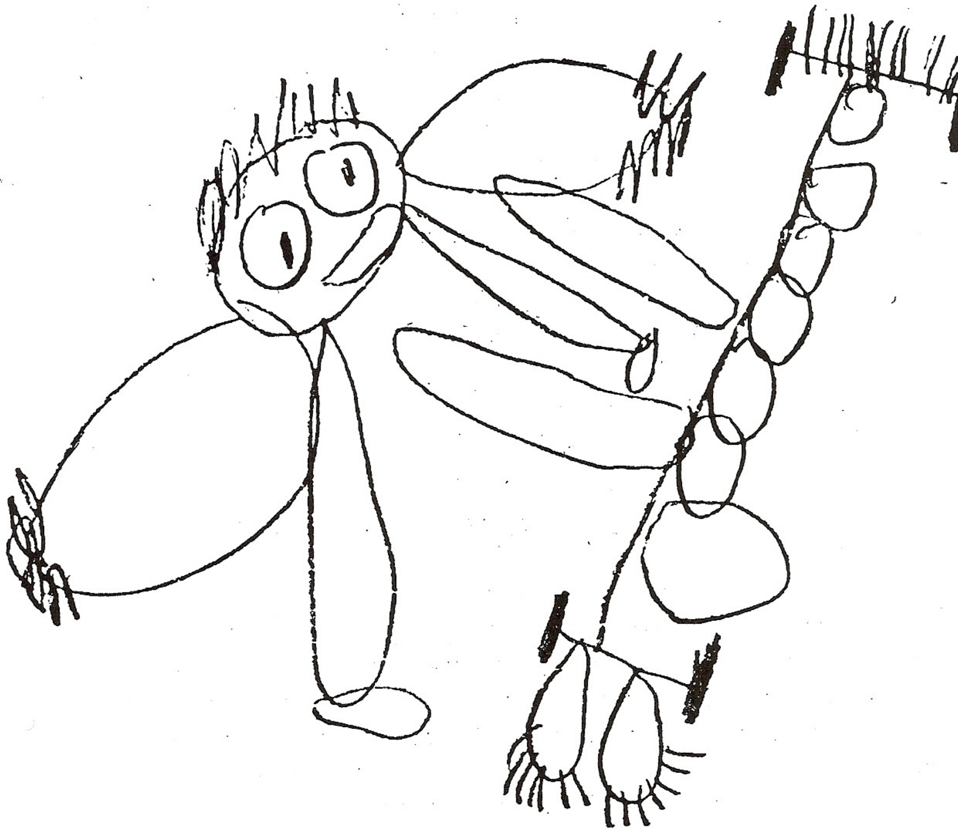
PLANŞA VI





7

8





PLANȘA XI

9

10



7 ianuarie 1996 IULIA (La sanie)

PLANȘA XII

TEMA 8

METODE DIDACTICE SI MIJLOACE DE INVATAMANT IN EDUCATIA VIZUALA

SCOPUL : intelegerea specificului activitatilor artistice-plastice si in consecinta adaptarea strategiilor si metodelor; renuntarea la reluarea stereotipa a diferitelor metode si cautarea diferitelor procedee stimulative pentru invatare in campul acestora.

OBIECTIVE/COMPETENTE :

- sa gaseasca si sa utilize procedee diferite adaptate specificului educatiei plastice in cadrul larg al diferitelor metode;
- sa cupleze obiective operationale cu diferite procedee si continuturi in cadrul unor strategii eficiente ;

STRUCTURA LOGICA A MODULULUI :

Strategii/metode/procedee didactice de abordare plastica a realului sensibil

Strategii/metode/procedee didactice menite sa implice si sa dezvolte imaginatia elevilor

Exercitii-joc pentru explorarea punctului plastic

Exercitii-joc pentru explorarea expresivitatii liniei plastice

Situatiile plastice (facultativ).

Mijloace, materiale si instrumente in educatia plastica.

Strategii,metode, procdee in educatia plastica

In educatia visual-plastica se folosesc o serie de metode, procedee, strategii didactice.

Si in educatia plastica sunt de preferat metode activ-participative prin care se pune accent pe atitudinea activa, spontana a scolarului.

Metodele didactice folosite in educatia plastica nu trebuie sa duca la un dirijism excesiv care e nociv pentru stimularea creativitatii. Coordonarea activitatilor plastice , a realizarii compozitiilor aplicative trebuie sa puna in valoare munca independenta, tendintele personale ale scolarului pentru ca acesta sa-si poata afirma spontaneitatea specifica varstei, gandirea , imagineatia/imaginarul propriu.

Indiferent ce metode folosim (exercitiul, exercitiul-joc, dmonstratia, explicatia, conversatia, problematizarea, variante si/sau secvente de Brainstorming si Sinectica etc.) ele trebuie adaptate specificului educatiei plastice, gasind mereu procdee incitante, stimulative, care sa activeze campurile perceptiv, motric, ideatic (imaginatia/imaginarul, gandirea, inteligenta emotionala). Dar nu trebuie sa scapam din vedere niciodata ca latura ludica, atat de specifica artei, sa fie prezenta in mai toate activitatile plastice mai ales la gradinita si la scolarii mici.

Strategii/metode/procedee didactice de abordare plastica a realului sensibil

Pornind de la constatarea (Anne C., 2008) că în exprimarea plastică (deci în realizarea unor desene, picturi, etc.) se intersectează, colaborează spațiul/câmpul motor/gestic, cel intelectual/cognitiv, propunem, în ceea ce priveşte exploatarea în sens creativ a realului sensibil, câteva direcții de acțiune.

O primă direcție ar fi studierea şi explorarea vizual-tactilă a unor structuri naturale şi reprezentarea lor plastică. Elevii au posibilitatea explorării vizuale dar şi tactile a unor fructe, semințe, frunze, scoici, cochilii, etc. întregi sau secționate, puse la dispoziție. După desenarea structurilor/obiectelor naturale folosind creionul ca tehnică şi linia, punctul şi haşura ca elemente plastice, se pot realiza naturi statice cu aceste obiecte

naturale aşezate pe o suprafață (masă, nisip, etc.) folosind şi culoarea. Putem constata un interes mai mare acordat formei, conturului, dar şi texturii/culorii în cazul al doilea.

A alta direcție consta în explorarea doar tactilă, fără percepție vizuală, a unor obiecte/structuri aflate într-un săculeț. Aici acuitatea perceperii vizuale a formelor este obturată sau înlocuită de perceperea/explorarea tactil-kinestezică mai ales a texturii obiectelor. În acest caz creste valoarea gestului, mişcării în reprezentarea plastică, deci a expresivității gestice care este mai strâns legată de starea copilului în momentul desenării. Pentru stimularea şi activarea a ceea ce unii autori numesc creativitate expresivă, educatorul de artă, profesorul, poate găsi procedee, jocuri care să micşoreze importanța componentei vizuale în exprimarea plastică, descătuşând, mărind importanța componentei gestice.

Pornind de la această constatare, putem încerca cu elevii reprezentarea grafică a unor realități invizibile (zgomote, fragmente sonore, căderi, planări de obiecte, mirosuri şi chiar cuvinte care să sugereze anumite senzații, stări: moale, agitație, lene, obrăznicie, etc.). În cazul reprezentării plastice a zgomotelor, sunetelor, fragmentelor sonore, a căderilor, deplasărilor libere de obiecte, elevii au apelat , in cadrul unor activitati experimentale, la linii-gesturi încărcate de energii diferite. Prin astfel de jocuri şi exerciții de transcodare a unor senzații auditive, olfactive, tactil-kinestezice în linii-gest, elevii descopera noi aspecte expresive ale reprezentărilor plastice care nu țin numai de formă, de aspectul vizual al lumii reale.

Strategii/metode/procedee didactice menite sa implice si sa dezvolte imaginatia elevilor

Dintre sursele interne implicate în creativitate, imaginația ocupă un rol important. Educatorul de artă se poate întreba la modul concret cum poate activa şi dezvolta imaginația sub diversele sale aspecte (reproductivă, creativa: combinatorică, fantezia/fabulația).

Apelând la imaginația reproductivă, putem reconstitui obiecte, contexte, realități, vise nocturne, stări, etc. în lipsa acestora, după ce acestea au fost percepute, trăite. Este de fapt o recreare, creare din nou a ceea ce am văzut sau trăit cândva, reproducere care presupune omisiuni şi unele modificări.

Apelând la imaginația combinatorică, noi de fapt combinăm lucruri percepute cândva, experiențe trăite cândva, imagini, tablouri, desene sau fragmente ale acestora vizionate cândva şi activate în procesul exprimării plastice. Aspectul combinatoriu se referă la intervenția noastră asupra acestor elemente percepute cândva, modificarea, segmentarea, combinarea diferitelor fragmente, asocierea, aglutinarea, includerea, intersectarea lor. În ultimă instanță e vorba de nişte procese, procedee, operații cu care operează mintea noastră inventivă. În tratate mai vechi de psihologie (Roşca Al., 1976) se vorbeşte de următoarele procedee sau modalități de prelucrare a datelor cognitive în procesul imaginativ: tipizarea, schematizarea, amplificarea - diminuarea şi aglutinarea imaginilor. În manualul de psihologie din 1993 (P. P. Neveanu) sunt descrise următoarele procedee: aglutinarea, amplificarea şi diminuarea, multiplicarea şi omisiunea, diviziunea şi rearanjarea, adaptarea, substituția, modificarea, schematizarea, tipizarea, analogia şi empatia. În manualele mai noi de psihologie imaginația nu mai apare tratată separat (A. Neculau, 2000). În psihologia cognitivă imaginile mentale/imagistica mentală cu care operează sistemul cognitiv în absența acțiunilor directe a unor stimuli sunt o parte importantă a ceea ce numim imaginație. O caracteristică a imagisticii mentale, a imaginilor (a reprezentărilor iconice) este absența sintaxei de unde rezultă posibilitatea de combinare în orice mod, liberă a acestora față de reprezentările lingvistico-semantice care sunt supuse regulilor gramaticale. În acest sens în stimularea creativității în cadrul activităților plastice trebuie pornit de la aceste realități: existența multiplelor imagini/reprezentări mentale ale realității de la iconicitate mare până la abstracție şi posibilitatea nelimitată de combinare a acestora. Consecințele didactice sunt:

- dezvoltarea şi îmbogățirea treptată a bazei de imagini (schematice, de iconicități diferite, realiste, abstracte, etc.);
- învățarea, exersarea, descoperirea şi mai ales folosirea în realizarea imaginilor plastice a unui repertoriu cât mai variat de procedee şi operații aplicate acestor reprezentări imagistice (mulți pedagogi insistă asupra importanței în educație a insistenței pe operarea variată asupra cunoştințelor, experiențelor, imaginilor, acțiunilor, etc.; vezi şi Elena Joița, 2002).

Pentru învățător/educator/profesor , în abordarea educației plastice în sens creativ, este important de ştiut că nu cantitatea de informații este determinantă în apariția noului,

a soluțiilor originale, cât mai ales setul de proceduri şi operații aplicate acestor informații. Acest lucru este cu atât mai important cu cât se ştie că învățământul românesc suferă de o supraaglomerare informațională.

Pornind de la aceste aspecte putem iniția activități de învățare în care copiii sa descompuna şi sa recompuna imaginile în şi din părțile cele mai simple: puncte, linii, pete, culori, forme, forme iconice, forme geometrice, forme neregulate, spontane, simboluri. In prealabil elevii sunt familiarizați cu informațiile/reprezentările esențiale cu care se operează în domeniul vizual-plastic, insistându-se pe ideea recunoaşterii acestora şi mai ales utilizarea lor în construirea diferitelor lucrări plastice bi- şi tridimensionale. De asemeni, concomitent cu această familiarizare prin exerciții şi jocuri cu ingredientele informaționale ale exprimării plastice (puncte, linii drepte, curbe, spiralice, zigzagate, orizontale, verticale, oblice, forme iconice, geometrice, simple, complexe, neregulate, spontane, culori pure, închise, deschise, rupte, plate, vibrate, simboluri, etc.) se poate pune accentul pe transformarea, prelucrarea şi modificarea acestora prin aplicarea diferitelor operații.

Aceste operații le putem aplica după cum urmează:

- culorilor: închidere, deschidere, nuanțare, rupere cu complementara, tratarea plată, picturală, construirea de scări valorice şi de ritmuri cromatice, juxtapuneri de culori, suprapuneri de culori, fuzionari de culori in medii umede, desfasurarea unor game cromatice, stropirea culorii, asternerea culorilor cu diferite instrumente etc.;
- punctelor: micşorări, măriri, aplatizări, vibrări, aglomerări, grupări ritmice în creştere şi descreştere, suprapuneri de puncte peste pete şi forme, peste linii şi diferite suprafețe;
- liniilor: multiplicări, grupări paralele, intersecții de linii drepte, curbe, zigzagate, diferite, suprapuneri de linii pe forme şi suprafețe diferite, etc.;
- petelor: măriri, micşorări, aplatizări, vibrări, grupări diferite, intersecții şi combinări de pete cu puncte, linii, forme, etc.;
- formelor: aşezări diferite (frontale, nefrontale), modificări dimensionale, intersecții, includeri, multiincluderi, modificări uşoare şi

accentuate, analogii, stilizări, descompuneri şi recompuneri de forme, etc.

Există apoi posibilitatea combinării de pete şi linii, pete şi puncte, forme şi linii, forme şi puncte sau sugerarea, construirea petelor, formelor cu ajutorul punctelor, liniilor, etc.

Din punct de vedere metodic, în descoperirea, exersarea şi asimilarea acestor operații putem folosi exercițiul, exercițiul-joc, jocul, rezolvarea de probleme.

Problemă plastică care solicită descompuneri, aglutinări de forme şi părți ale acestora:

Desenați case, oameni, garduri, maşini. Descompuneți apoi aceste forme în diferite fragmente (acoperiş, uşă, cap, trunchi, picioare, mâini, roți, corp, etc.) şi recombinați-le alipind împreună fragmente de la forme diferite. Rezultă forme inedite, hazlii şi o lume uşor trăznită.

Exercitiu : Exersarea în sine, abstractă/formală a diferitelor operații folosind forme simple

(△ ,□ ,○).

Trebuie să recunoastem că avem la dispoziție o mare varietatea de procedee, exerciții-joc, probleme plastice, tehnici, metode de stimulare a potențialului creativ, incitând instinctul ludic al copiilor, stârnindu-le interesul pentru jocuri creative, dar pe care din necunoaştere sau comoditate le ignorăm.Ca o concluzie la acest paragraf, putem afirma ca principiu călăuzitor că important nu este ce ştiu, ci mai ales ce ştiu să fac cu ceea ce ştiu, pentru a construi informații sau configurații noi.

Exercitii-joc pentru explorarea punctului plastic

Pentru folosirea punctului ca mijloc de expresie se pot utiliza diferite exerciții-joc:

- alăturări, desfăşurări de puncte de aceeaşi culoare, dar de mărimi diferite;
- alăturări de puncte de aceeaşi culoare şi mărime, dar de densități diferite;
- compoziție liberă în puncte, utilizând diferite instrumente (pensula, pixul, carioca, creionul) cu scopul de a realiza efectul spațial; se poate folosi suport alb sau colorat;
- exercițiu-joc de folosire a punctului ca agent al mişcării concentrice; se grupează punctele concentric cu ajutorul degetului muiat în culoare;

- compoziție liberă în puncte de diferite culori, mărimi şi densități, folosind contrastul cald-rece în vederea efectului de spațialitate;
- compoziție liberă în pete plate cu suprapuneri de puncte monocrome sau policrome de diferite mărimi şi aglomerări
- compoziții libere de puncte în creştere sau descreştere pe diferite traiectorii (oblice, orizontale, verticale, întretăiate, curbe, spinale, etc.);
- exerciții în care punctul este redat cu alte instrumente (ştampile confecționate din plastilină, gumă de cauciuc, cartof, plută, etc.) obținându-se diferite expresivități.

În folosirea punctului ca element constructiv (un fel de mici cărămizi cu care configurăm case, copaci, dealuri, nori, etc.) putem sugera elevilor diferite teme:

– construiți un peisaj doar cu ajutorul punctelor;
– construiți un peisaj folosind diferite ştampile în realizarea punctelor;
– construiți portrete folosind diferite puncte (aci putem include diferite restricții cromatice - culori calde, culori reci, calde + reci, numai negru, etc.).

În folosirea punctului ca semn plastic (adică ca ceva care trimite la altceva: punctele de diferite mărimi, forme, culori nu trimit la ideea de puncte plastice, ci la ochi, flori, stele, stropi de ploaie, , etc.) se poate porni de la întrebări de genul: ce poate fi reprezentat prin puncte într-o lucrare? Ce lucruri, elemente din realitate seamănă, pot fi reduse, redate cu ajutorul punctului plastic? Răspunsurile sunt variate şi unele chiar neaşteptate: florile copacilor, nasturii, florile de pe câmp, stelele, globurile din pomul de crăciun, un lan de grâu, pietrele, firele de nisip, gândurile

Exercitii-joc pentru explorarea expresivitatii liniei plastice

Puterea de expresie a liniei nu se învață verbal, teoretic, ci prin exerciții - joc care îi fulgi de zăpadă dau posibilitatea elevului să simtă diferite senzații, să trăiască diferite emoții, stări şi să le traducă în expresii liniare.

Prezentăm câteva din aceste exerciții-joc:

h) desenarea cu creionul a traiectoriei unor obiecte grele, uşoare, foarte uşoare, cu suprafețe mici sau mari, în cădere liberă;
i) reprezentarea liniară a curgerii apei, mierii, smoalei, fumului;

j) sugerarea ductului mişcării mâinii când mângâie o pisică, frământă aluatul, coase cu acul, scrie, scutură, etc.;
k) reprezentarea cu ajutorul liniei a diferitelor zgomote, sunete sau mic fragmente muzicale;
l) reprezentarea cu ajutorul liniilor a diferitelor trasee parcurse într-o oră sau o zi de către diferite ființe (melc, furnică, şarpe, țânțar, om obosit, copil de un an, cangur, etc.);
m) redarea bătăilor inimii cu ajutorul liniei (electrocardiogramă manuală);
n) dansul pe hârtie (mâna copilului şi creionul dansează pe suprafața-suport pe diferite ritmuri - vals, tango, rock, etc.)
o) jocuri-exerciții de transpuneri în linii gesturi ale foşnetului, a adierii vântului, a țârâitului unui ceas deşteptător, a scârțâitului unei uşi ruginite, ale țipătului ascuțit, ale timbrului specific unor instrumente muzicale, etc.

Toate aceste exerciții-joc de exprimări liniare, de transcodare a unor semnale senzoriale în semne plastice liniare dezvoltă sensibilitatea, puterea de asociere şi de analogie între lucruri, fenomene diferite, dezvoltând creativitatea expresivă.

În toate aceste exerciții elevii sunt puşi în situația să descopere şi să simtă că linia poate fi subțire, groasă, apăsată, suplă, continuă, întreruptă, modulată, dreaptă, curbă, zigzagată, spiralică. De asemeni, aplicând diferite operații plastice liniilor, ei le pot multiplica, intersecta, aglomera, combina cu puncte sau pete, obținând noi efecte şi expresivități.

-

Aceste „trucuri”, componente manipulate liber şi orchestrate cât mai inventiv, dau naştere la nesfârşite jocuri hazlii, vesele, triste, uneori cu note dramatice, halucinante, poetice, onirice. Folosirea cât mai variată a acestor „trucuri”, descoperirea altora şi mereu combinarea lor în varii configurații, pe un fond emoțional benefic şi cu o susținere motivațională intrinsecă, născută din plăcerea demiurgică de a plăsmui forme, culori, imagini, activează potențialul creativ şi facilitează transferul acestora, datorită asimilării lor formalizate vizual-cognitiv, în alte domenii de activitate (literatură, design de obiect, vestimentar, film, publicitate, arhitectură etc.).

SITUAȚIILE PLASTICE (paragraf facultativ)

Vom vedea in modulul 9 (Sursele creatiei/creativitatii vizual-plastice) că putem circumscrie sursele creației/creativității vizual-plastice prin prisma logicii situaționale (vezi Petru I., 1995) într-un model hexadic care cuprinde creatorul, realul sensibil, realul abstract, limbajul plastic, imaginarul şi desigur ceea ce rezultă din conlucrarea acestora - opera, imaginea vizual-plastică sau lucrarea. Imaginile vizual-plastice (lucrările plastice fizice) se coagulează în forme fizice, exterioare, din conlucrarea, interferența în diferite proporții şi intensități a acestor surse interne şi externe într-o activitate care se desfăşoară într-un anumit mediu şi spațiu (sală de clasă, atelier, spațiu liber etc.), sub anumite influențe, pe scurt într-o anumită situație. În cadrul activităților artistice-plastice (educația plastică) desfăşurate sub coordonarea profesorului, pe lângă personalitatea elevului şi a celorlalte surse, este implicată într-o măsură mai discretă sau mai accentuată, mai inhibantă sau mai stimulativă, şi personalitatea profesorului. Elevul, studentul desenează, pictează, modelează, creează, dar la fel de adevărat este şi faptul că profesorul provoacă, solicită, incită, propune, ajută, sugerează, sprijină, problematizează, sensibilizând, activând sursele interne ale acestora. Din relațiile complexe, variate dintre elevi şi profesori, dintre profesor şi elevi din cadrul activităților plastice, se nasc diferite situații care duc la generarea faptelor plastice. Pentru că aceste situații determină în mare parte condițiile de imaginare, naştere, creare, producere a faptelor vizual-plastice, le putem numi situații vizual-plastice. Situația vizual-plastică este un concept care încearcă să surprindă momentul de constituire şi sursele faptului plastic, să surprindă şi să redea zona de interferență între faptul plastic pe cale să se producă şi determinanții săi, care sunt pe cale să-l producă. Faptele plastice reprezintă de fapt lucrările plastice concrete, săvârşite sau în curs de realizare de către cineva, existente concomitent material şi spiritual, indiferent de simplitatea sau complexitatea lor ori de tehnologia folosită. Analitic vorbind, faptul plastic are:

- o anumită simplitate sau complexitate materială, vizuală;
- o anumită structură;

- o anumită expresivitate;
- presupune, induce, activează un anumit câmp semantic şi uneori conține o noutate, ceva nou, originalitate.

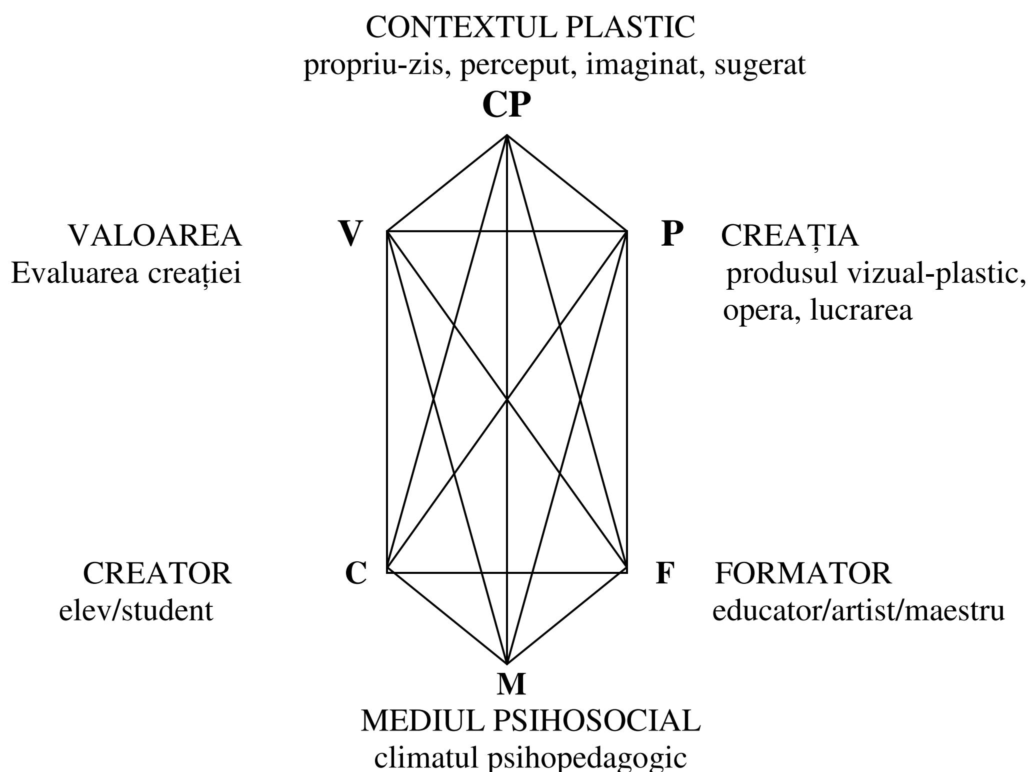
Nu ştim şi mai ales nu controlăm multe din împrejurările care duc la naşterea faptelor plastice. Putem totuşi sesiza, observa şi circumscrie analitic diverse elemente care, îngemănate în varii constelații, induc, dau naştere la diverse situații vizual-plastice, situații cu structuri diferite, cu accente şi dinamici specifice, cu diferite valențe psihopedagogice. Situația vizual-plastică ar fi deci totalitatea împrejurărilor care determină la un moment dat condițiile de imaginare, elaborare, naştere, producere a faptului plastic.

În contextul activităților plastice realizate cu elevii (probabil şi cu studenții) putem depista o serie de împrejurări constitutive a situațiilor vizual-plastice:

- contextul plastic propriu-zis perceput, sugerat (ce se desenează/ modelează/ pictează, ce tehnici şi materiale se folosesc, ce elemente şi probleme de limbaj plastic se aleg sau se sugerează, ce informații vizual-plastice sau de altă natură sunt prezente, activate, prezentate, sensibilizate, etc.); didactic vorbind este vorba de problema plastică, tehnici şi materiale, tema/subiectul, informații;
- experiența perceptiv-plastică a subiectului (elev, student);
- muzeul imaginar al subiectului (împreună cu experiența perceptiv-plastică face parte din memoria de lungă durată);
- dispoziția subiectului, dispoziția grupului (clasă, grupă de studenți);
- felul în care se raportează subiectul (grupul) la situația percepută (anumite tendințe constante de raportare a subiectului/grupulu la situația plastică, nivelul de aşteptare);
- atmosfera psihoestetică a activității plastice (atmosfera de atelier);
- dispoziția profesorului;
- felul în care se raportează profesorul la situația creată de el şi membrii grupului, nivelul de ştepṭare al profesorului;
- experiența şi măiestria psihopedagogică a profesorului;
- personalitatea subiectului/sintalitatea grupului etc.

Toate aceste împrejurări sunt complexe, se interferează reciproc în varii geografii, cu emergențe greu de presupus. Folosind modelul hexadic al activităților vizual-plastice

ca activitate/acțiune tip atelier, o adaptare a modelului hexadic al „situațiilor creatoare” (vezi Petru I., 1995), putem structura o serie de analize situaționale monadice, diadice, triadice etc. Dăm mai jos câteva exemple:



Modelul hexadic al activităților vizual-plastice
ca activitate / acțiune tip atelier

Analize monadice:

- **M**: Mediul psihosocial (climatul psihopedagogic din cadrul activității) poate fi ostil, inhibant, stresant, tern, neincitant, crispat, pasiv sau dimpotrivă benefic, permisiv, incitant, ludic, libertin, favorabil încercărilor cu risc etc.;
- **Cp**: Contextul plastic poate fi sărac, perimat, nearticulat, nelegat de situațiile experiențiale şi interesele specifice de vârstă ale subiecților; stereotip, conectează, solicită şi interconectează puține procese, stări şi resurse psihice sau, dimpotrivă este

complex, nou, conectat la situațiile experiențiale şi interesele specifice subiecților, solicită şi interconectează multe procese şi resurse psihice ;

F: Formatorul poate fi ludic, cooperant, deschis, creativ, ținând cont de particularitățile de vârstă şi individuale ale elevilor/studenților sau dimpotriva poate fi crispat, necooperant, centrat pe ce face el, neriscând nimic cu alte cuvinte noncreativ;

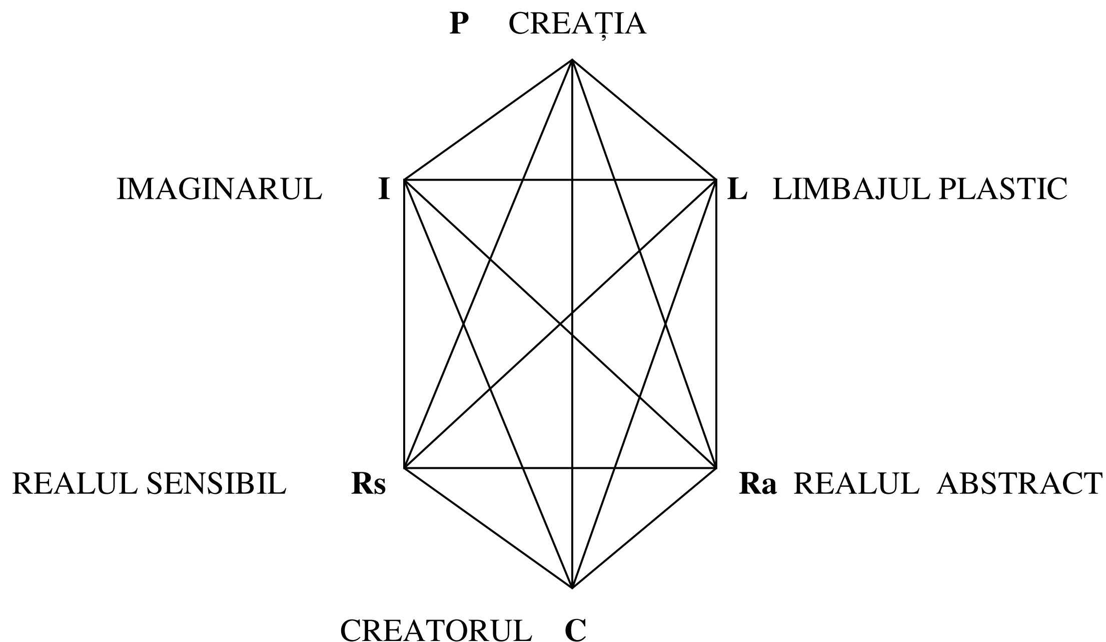
b) Analize diadice:

- **FCp**: Formatorul (profesorul) nu conştientizează existența şi importanța contextului plastic propriu-zis în trezirea curiozității şi inducerea interesului subiecților; formatorul deține informații şi mijloace materiale plastice insuficiente, clasice, vechi, perimate, sau dimpotrivă …;
- **FV**: Formatorul nu dă importanță evaluării creației plastice a subiecților (nerealizându-se feed-backul); evaluarea o face doar el, pornind de la norme abstracte pentru subiecți sau dimpotrivă …;

b) Analize triadice:

- **FVCp**: Formatorul ține cont în evaluarea creației subiecților atât de sistemul său de evaluare, cât şi de contextul plastic sugerat/construit în timpul activităților plastice;
- **VCpC**: Evaluarea creației se face în concordanță atât cu contextul plastic al activității, cât şi cu personalitatea subiectului/grupului etc.

Axându-ne pe/luând în considerare doar împrejurarea numită „contextul plastic propriu-zis perceput în timpul activităților vizual-plastice”, una din cele mai importante din punctul de vedere al demersului didactic şi din punct de vedere cognitiv, care de fapt pune în mişcare, în mare parte, şi celelalte imprejurări, ajungem la un model hexadic care ia în calcul doar sursele actului/faptului plastic propriu-zis:

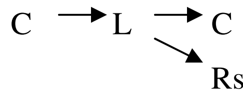


Curiozitatea, interesul, potențialul creativ sunt declanşate, stimulate sau nu, plictiseala, indiferența sunt risipite sau nu, mai ales prin înfățişarea ontologică a ceea ce se cheamă „contextul plastic propriu-zis” perceput, imaginat de subiect sau sugerat/propus de profesor. Necunoaşterea multiplelor înfățişări ontologice pe care le poate avea/lua contextul plastic duce, de cele mai multe ori, la penurie de contexte plastice, la repetarea lor stereotipă (mereu obiecte/naturi statice aşezate în fața subiecților) şi deci la inducerea plictiselii, dezinteresului din start. Contextul plastic propriu-zis, sau pe scurt „situația plastică”, care induce în subiect (elev, student) o anume stare şi care îi conferă un anume spațiu de joc, se naşte la intersecția următoarelor variabile:

- subiectul / elevul / studentul / realitatea intrapsihică (C);
- realul sensibil (Rs);
- limbajul plastic (L);
- realul abstract (Ra);
- imaginarul (I)

din care emerge creația/produsul vizual-plastic (P). O descriere a acestor surse a fost prezentată în subcapitolul 1.4..

Când se propune subiecților „pictați fiecare ce doriți”, se pune accent pe creator (C), în sensul că se lasă totul pe seama acestuia, dându-i senzația de suspendare în gol sau de libertate totală, indeterminare care presupune autodeterminare. Când se expune o natură statică sau un obiect/model viu şi se propune desenarea/pictarea/modelarea acestuia, creatorul (C) este pus în relație directă cu realul sensibil (Rs). Când se exersează în sine, învățându-se, descoperindu-se anumite probleme legate de linie sau culoare, creatorul (C) este pus în relație explicită cu limbajul plastic (L). Când se analizează în fața subiecților sau cu ajutorul lor o reproducere de artă sau o lucrare originală, creatorul/creatorii (C) este/sunt conexat/conexați cu imaginarul artistic (I) şi cu limbajul plastic (L). Când se sugerează realizarea unei compoziții lucrări cu tema „complexitate”, creatorul (C) este pus în relație directă cu realul abstract (Ra). În schimb, când se propune subiecților să-şi descrie/analizeze propria lucrare (oral sau în scris), creatorul (C) este pus în relație directă cu produsul vizual-plastic propriu (P). Atunci când sugerăm, propunem subiecților să-şi sondeze şi să redea (să transcodeze plastic) propria stare spirituală/psihică, mai mult sau mai putin difuză, din momentul respectiv, prin intermediul petelor de culoare şi al liniilor plastice, creatorul (C) este pus în relație cu el însuşi (cu interioritatea sa psihică/mintală) şi cu limbajul plastic (L). Când propunem subiecților să exploreze/cerceteze vizual-plastic structurile naturii (vegetale, minerale etc.) numai cu ajutorul liniei şi al punctului plastic, realizăm o joncțiune între limbajul plastic (L) şi realul sensibil (Rs). Atunci când le sugerăm subiecților să realizeze o lucrare în care să se inspire din visele nocturne proprii, se realizează o conexiune între creator (C) şi imaginarul propriu (I). Sau, când se propune alegerea a patru elemente şi mijloace plastice cu care apoi să se exploreze vizual-plastic fie realitatea intrapsihică proprie, fie realul sensibil, subiectul este pus în situația să relaționeze singur o zonă a limbajului plastic cu starea lui sufletească sau cu o parte din lumea exterioară:



Toate aceste exemple prezentate mai sus nu sunt altceva decât tot atâtea situații plastice. Avem, în cadrul modelului hexadic folosit aici (modelul hexadic al surselor creației, creativității vizual-plastice) 62 de situații plastice generale, din care fiecare are o sumedenie de variante posibile. Concretizăm câteva variante posibile în cazul situației

plastice când se cuplează limbajul plastic (sau o parte din acesta - culoare, linie etc.) cu realul sensibil:

- desenarea/pictarea/modelarea după obiecte expuse în fața subiecților;
- desenarea/pictarea/modelarea unor obiecte pipăite dar nevizibile subiecților, folosind doar linia, culoarea şi doar muchiile drepte;
- transpunerea plastică, folosind diferite tehnici şi materiale, a gesturilor (ființelor, mâinilor, corpului etc.);
- transpunerea şi valorificarea plastică a amprentelor diferitelor elemente/obiecte/ texturi, folosind diferite tehnici;
- transpunerea, transcodarea în corespondenți vizuali-plastici a unor zgomote, sunete;
- transpunerea, transcodarea în corespondenți vizuali-plastici (culori, pete, linii, forme, texturi) a unor mirosuri, gusturi;
- explorarea, valorificarea plastică a umbrelor naturale, artificiale (pe uscat, pe apă etc.).

Prezentăm de asemenea câteva variante posibile în cazul situației plastice când se cuplează realitatea intrapsihică a creatorului (C) cu limbajul plastic (L) şi imaginarul (I):

- explorarea şi valorificarea vizual-plastică a imaginarului propriu oniric, folosind linia şi culoarea;
- găsirea unor corespondențe între imaginarul propriu oniric şi imaginarul medieval, romantic, suprarealist etc. şi valorificarea lor în lucrări plastice;
- explorarea personalității proprii şi a stării (euforice, disforice, tensiune, calm, temperament, tendințe etc.) din acel moment şi crearea unui „portret abstract”, „portret gestual” sau „portret taşist” folosind linii, pete, culori, dar neapelând la forme iconice;
- transpunerea, transcodarea stării sufleteşti din momentul respectiv într-o formă tridimensională modelată în lut, folosind jocul de plin, gol, concav, convex şi muchii drepte sau curbe, apelând şi la unele sugestii din curentele artei moderne;
- vizionarea a 3-5 imagini plastice (reproduceri de artă) foarte diferite în ceea ce priveşte paradigma în care sunt elaborate formele şi spațiul, alegerea empatică a uneia din acestea şi reelaborarea ei într-o altă tehnică.

Toate aceste exemplificări sunt variante ale celor 62 de situații plastice rezultate din combinații posibile ale celor şase variabile din modelul hexadic ideal/general al situațiilor plastice. Acest model hexadic generalizat al situațiilor plastice ne permite o analiză şi o apreciere mai responsabilă a bogăției sau sărăciei ontologice a demersului didactic, precum şi frecvența statistică a mişcării subiecților cu precădere în anumite areale situaționale vizual-plastice (preferințe, respingeri, interese, obişnuințe, tendințe ludice creative etc.

Modelul hexadic al situațiilor plastice ne permite o analiză structurală a resurselor din care se înfiripă, coagulează lucrările plastice; aceste resurse țin de ceea ce am numi „câmpul ontologic" al operelor plastice. Acest câmp ontologic poate fi variat, permutat, complexificat surprinzător, inedit, neobişnuit sau dimpotrivă poate fi sărac, anodin, stereotip, obişnuit, banal, plictisitor. Folosirea ingenioasă a situațiilor plastice, cât mai variată, combinată, surprinzătoare, trezeşte şi incită curiozitatea, interesul subiecților, le activează diferite resurse şi instanțe psihice, le activează baza de date şi seturile de proceduri, le solicită şi le dezvoltă capacitatea de reprezentare/codare/ transcodare vizual-plastică a diferitelor semnale (vizuale, sonore, olfactive, gustative, tactil-chinestezice), le solicită şi le dezvoltă sensibilitatea, într-un cuvânt le activează potențialul creativ. Folosirea subtilă, combinată, variată a situațiilor plastice îi ajută pe subiecți (elevi, studenți) să participe intelectiv şi emoțional la întâlnirea lumii prin toate aspectele ei esențiale şi expresive prin intermediul vizualului. A vizualiza plastic, a transcoda plastic, făcând vizibile tărâmurile „Ființei" (lumii in care traim, simtim si gandim), este o mare deschidere ontologică şi creativă ce se poate realiza în activitățile vizual-plastice prin jocul ingenios al situațiilor plastice.

Acest spațiu de joc al situațiilor plastice, stimulativ pentru activități creative, la îndemâna educatorilor de artă este, din păcate, prea puțin exploatat. Alegerea, varierea, combinarea situațiilor plastice în funcție şi de celelalte împrejurări înlătură stereotipia în rezolvarea problemelor plastice, algoritmizarea unilaterală a rezolvărilor, imprimând gândirii fluiditate, flexibilitate, declanşând mai uşor procesele imaginative.

MIJLOACE, MATERIALE, INSTRUMENTE

In cadrul activitatilor artistice-plastice putem folosi o serie de mijloace didactice, materiale, instrumente specific :

- albume de arta, reviste, proiectii de imagini (diapozitive, imagini video, filme de arta, secvente de filme artistice), coperte de discuri/carti, plicuri CD, filme didactice, benzi desenate, afise, logo-uri, timbre, ambalaje, instalatii etc.
- planse didactice cu tipuri de linii, steaua culorilor, genurile ertelor vizuale, colectii de fotografii, imagini filmate cu diferite structuri naturale, texturi, forme, fenomene din lumea vizibila cu ochii sau din lumea microscopica sau macroscopica, scheme cu scara iconicitatii imaginii, scheme/schite cu operatii plastice aplicate formelor/culorilor etc;
- truse cu obiecte/structuri naturale (seminte, scoici, pietre, roci, plante presate, scoarta de copaci,);
- hartii, cartoane, materiale textile etc. de diferite calitati si culori, cutii, lut, plastelina, fire textile de diferite grosimi si calitati, culori de diferite calitati (creione, carioca, pastel, creta, acuarele, guase, tempera etc.), pensule de marimi si calitati diferite, etc.
- corpuri geometrice, obiecte create de om, lampi/reflectoare pentru dirijarea luminii pe diferite obicte expuse, machete pentru interioare/camere etc.
- mape cu desene/lucrari plasticerealizate de copii cu diferite teme plastice.

CD-uri cu fragmente muzicale, muzica ambientala, muzee de art, expozitii, spectacole, evenimente, etc.

SARCINI DE LUCRU INDIVIDUAL :

1. Realizarea unei truse/colectii pentru studiul structurilor naturii
2. realizarea a doua planse didactice care sa ilustre problemele culorii .

TEMA 9

CREATIVITATEA

Creativitatea generala si specifica (facultativ)

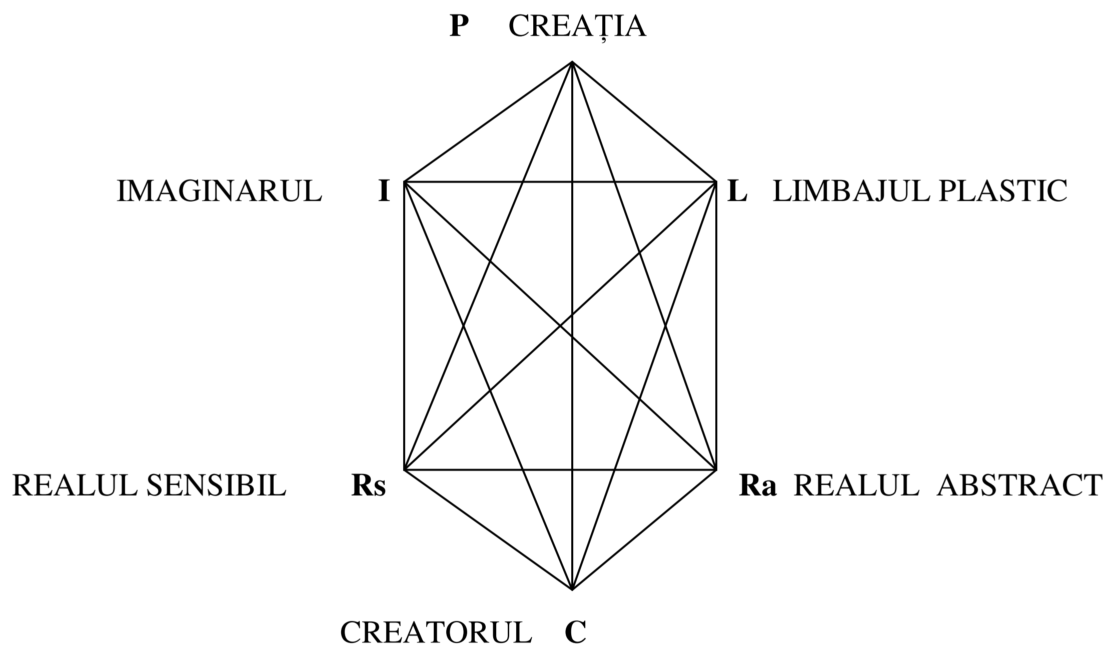
Creativitatea vizual-plastica si sursele ei

SCOPUL : Intelegerea specificului creatiei/creativitatii vizual-plastice si sursele Acesteia.

OBIECTIVE/COMPETENTE :

- sa descrie sursele creatiei/creativitatii vizual-plastic (artistice-plastice);
- sa explice reatia dintre imaginar si imaginatie

STRUCTURA LOGICA A MODULULUI :



BIBLIOGRAFIE :

Cioca , V., 2007, Jocul de-a arta, ED. Limes;

Alexandrescu, D., Nicolau, I., Voicila, C., 2000, Experimentul Zaica, Ed. Meridiane

Mihaela , R., 2001, Creativitate si inteligenta emotionala, Ed. Polirom;

Robert J. S., 2005, Manual de creativitate, Ed. Polirom.

Creativitatea generala si specifica (paragraf facultativ)

Creativitate, creație, creativitate generală, creativitate specifică, creativitate ştiinţifică, tehnică, artistică, creativitate de expresie, creativitate procesuală, creativitate de produs, creativitate inovativă, creativitate inventivă, creativitate emergentă, creativitate literară, muzicală, teatrală, plastică, vizuală, etc. Lista poate continua, între conceptul de creativitate generală şi specifică încăpând toate tipurile de creativitate încât se ajunge la ideea că sunt atâtea tipuri de creativitate câte feluri de activități există.

Parcurgând mai multe surse bibliografice referitoare la creativitate, fiecare poate constata că creativitatea este un concept destul de vag şi oarecum imprecis.

A crea înseamnă: a face să existe, a aduce la viață, a cauza, a genera, a produce, a fi primul care interpretează rolul şi care dă viață unui personaj, a compune repede, a zămisli, a inventa un nou mecanism, etc. Cine poate fi numit creativ? Cel care se caracterizează prin originalitate şi expresivitate, cel care este imaginativ, generativ, deschizător de drumuri, inventiv, inovativ, etc. A fi creativ înseamnă în general a crea ceva nou, original şi adecvat realității.

În perspectivă metodologică (perspectivă care poate fi fructificată de educatorul de artă, inclusiv de către învățător), prin creativitate se poate înțelege acea aptitudine mintală de reorganizare, de rearanjare în mod original a câmpului cunoştințelor; o reorganizare, o rearanjare a ceea ce alcătuieşte zestrea mintală, cultura intelectuală a fiecărui individ, adică a fondului de idei, de atomi de semnificații, de fragmente de idei, imagini, etc. de care dispune orice gândire (Ion Moraru, 1997).

D. W. Mackinnon (apud A. Roşca, 1981) consideră creativitatea ca fiind mai degrabă un fenomen multifațetat decât un concept teoretic care să fie precis definit. El găseşte astfel diferite aspecte ale creativității: produsul creativ, procesul de creație, personalitatea creatoare, mediul creativ/noncreativ, grupul creativ, factori interni ai creativității, factori externi, factori cognitivi şi noncognitivi, gândirea divergentă/convergentă, imaginația creatoare, atitudini creative/noncreative, abordare algoritmică/euristică a problemelor, rezolvarea de probleme, probleme bine/slab structurate, metode creative, etc.. O astfel de abordare a creativității prin tematizarea multiplelor sale aspecte şi înfățişări este şi ea folositoare dascălului care e nevoit să găsească soluții concrete, practice pentru stimularea potențialului creativ al copiilor. Asta nu înseamnă că practicianul în câmpul educativ nu trebuie să facă efortul de a înțelege caracteristicile creativității, esența sa la nivel conceptual. Astfel, după Sternberg I. R. (2005), există şapte abordări sau viziuni/paradigme, care au contribuit la înțelegerea conceptului de creativitate: mistică, psihanalitică, pragmatică, psihometrică, cognitivă, socială/de personalitate şi cea a confluențelor teoriilor. Toate cele şapte abordări sunt interesante, seducătoare şi multe din ideile lor pot sugera soluții pragmatice.

Astfel din abordarea psihanalitică reținem ideea conform căreia creativitatea este rezultatul tensiunii dintre realitatea conştientă şi pulsiunile inconştiente într-o formă acceptabilă din punct de vedere social (pulsiunile inconțtiente pot fi legate de putere, prestigiu, onoare, dragoste, posesiuni materiale, etc.). Oare în sufletul copiilor nu sunt conflicte de multe ori între realitatea în care trăiesc acasă, la şcoală şi dorințele lor nemărturisite din frică, din necunoaştere, tensiuni care de multe ori se proiectează în lucrările lor plastice? Ca educator nu trebuie să uităm că omul nu este doar rațional, condus de rațiune, el este şi un om al dorințelor, scăldat de dorințe.

Abordarea psihometrică a creativității, considerată la debutul ei o adevărată revoluție în ceea ce priveşte măsurarea gândirii creative, şi-a propus, în esență, să studieze creativitatea la subiecți obişnuiți prin teste creion-hârtie. Unele teste conțin:

a) elaborarea întrebărilor: subiectul scrie toate întrebările pe care le poate concepe, pe baza unei imagini desenate;
b) optimizarea produsului: subiectul enumără posibilitățile de transformare a unui animal de jucărie (sau alt obiect) astfel încât copiii să se joace cu ea cu mai mare plăcere;
c) utilizările originale: subiectul enumără modalități interesante şi neobişnuite de întrebuințare a unei cutii de carton, cărămidă, etc.;
d) cercuri: subiectul trasează câteva cercuri goale pentru a le integra apoi în diferite desene cărora le dă un titlu.

Aceste teste au facilitat cercetarea şi au putut fi întreprinse pe oameni obişnuiți. Jucarea lor cu elevi de diferite vârste mobilizează gândirea, imaginația, antrenându-le, după unii chiar dezvoltându-le. În câmpul practicii educaționale diferite variante din aceste teste transformate în jocuri plastice pot fi folosite ca modalități de incitare/solicitare creativă a elevilor. Pare mai incitantă, mai interesantă pentru elevi solicitarea „ce pot face cu patru dreptunghiuri şi două triunghiuri" decât „desenați o casă".

Şi acestor teste de creativitate li s-au adus critici, ele fiind considerate triviale, recomandându-se sarcini mai complexe - probe scrise sau desenate (Sternberg, 2005). S-a considerat de asemeni că punctajele obținute la fluență, flexibilitate, originalitate şi elaborare nu pot cuprinde întreaga sferă a creativității care cu siguranță nu se reduce doar la aspecte cognitive. Pentru dascăl este extrem de important să nu ia în calcul în proiectarea şi desfăşurarea activităților plastice doar aspectele cognitive; aspectele afective, motivaționale, dorințele sunt la fel de importante, iar în modalitatea de expresie artistică - plastică ele sunt chiar esențiale în primii 10-12 ani şi chiar ulterior, mai ales în implicarea acestora în ceea ce priveşte dimensiunea expresivă sau creativitatea la nivel de expresivitate (vezi Vasile C., 2007, Jocul de-a arta).

Abordarea pragmatică a creativității a pus accentul pe ideea dezvoltării creativității prin orice mijloace şi mai puțin pe înțelegerea şi testarea validității ipotezelor teoretice.

Sunt binecunoscute tehnicile abordate de Osborn (1953): brainstorming şi Gordon (1961): sinectica. Prima metodă stimulează oamenii să rezolve probleme descoperind, imaginând cât mai multe soluţii într-un mediu constructiv, nu inhibitor şi critic. Ea se bazează de fapt pe principiul „evaluării amânate". Într-o anumită fază a rezolvării problemelor critica este interzisă, toţi participanţii trebuie să emită cât mai multe soluţii, indiferent cât de fanteziste sunt ele. Pentru educatorul de artă „amânarea evaluării" înseamnă cât mai multe idei, schiţe, proiecte schiţate la o temă dată (compoziţie, copertă de carte, afiş, copiii şi natura, cartea de poveşti, fiinţe extraterestre, copii, valuri şi nori, etc.). La clasele mici, dar şi la celelalte, de obicei se elaborează o singură variantă de lucrare/imagine. Când copilul este implicat, captat afectiv de tema la care lucrează are tendinţa să facă o singură variantă, definitivă, el manifestându-se spontan. Cum putem fructifica potenţialul productiv al acestei metode? În realizarea unor lucrări de grupe de 5-6 copii şi în discuţiile preliminare înaintea realizării unor lucrări individuale- Vom reveni într-un alt capitol cu exemplificări (metoda deplasării planşelor, stârvul sublim pe faţă, etc.).

Din metoda creativă, elaborată de Gordon, reţinem recurgerea la analogii, la gândirea analogică şi principiul abordării neobişnuitului ca ceva obişnuit şi a obişnuitului ca ceva neobişnuit. Deşi sinectica este o metodă mai complexă şi se pretează la colective de cercetători, ingineri, tehnicieni, etc., gândirea analogică trebuie implicată şi stimulată prin jocuri simple cu explorări, observări de asemănări şi deosebiri formice, cromatice, texturale, dimensionale, etc. între diferite obiecte, plante, forme, imagini, clădiri, sculpturi, animale, insecte, maşini, unelte, etc. (inclusiv jocuri kim).

Sugestii interesante pot fi preluate şi aplicate la activităţile plastice din abordările cognitive. Ne referim aici la modalităţile de reprezentare plastică a obiectelor, contextelor, senzaţiilor, sentimentelor, etc. apelând la elementele şi mijloacele plastice, la descoperirea, jucarea şi generarea operaţiilor plastice aplicate culorii, formelor, liniilor, petelor şi punctelor. La clasele mai mari se pot aborda şi aspecte legate de paradigme asupra formei spaţiului şi compoziţiei (Vasile C., 2007, Jocul de-a arta).

Studiile sociale privind creativitatea au pus accentul pe rolul variabilelor de personalitate, motivaţie şi mediul sociocultural ca surse ale creativităţii. Astfel au fost depistate anumite trăsături de personalitate caracteristice indivizilor creativi: gândirea

independentă, încrederea în sine, fascinația complexității, orientarea estetică, asumarea riscurilor, curajul, îndrăzneala, spontaneitatea, autoacceptarea, actualizarea de sine, motivația intrinsecă. În ce măsură noi ca educatori sesizăm asemenea trăsături şi încurajăm manifestarea, concretizarea lor în activitățile plastice? De asemeni, la nivel social, au fost studiate influențe privind diversitatea culturală, starea de război, existența unor modele, resursele, numărul competitorilor dintr-un anumit domeniu. Referitor la existența modelelor, câți dintre noi, educatorii, evocăm aspecte din viața unor mari inventatori, savanți, artişti, exploratori în cadrul activităților şcolare?

O altă perspectivă asupra creativității, care s-a impus în ultimele decenii, este cea interacționistă, care porneşte de la ipoteza că există mai mulți factori care trebuie să conveargă la dezvoltarea creativității (Amabile T., 1983, Csikzentmihalyi, 1996). Mihaela Roco (2001) susține că pentru studiul unui fenomen atât de complex, cum este creativitatea, este necesară abordarea din perspectiva diferitelor ramuri ale psihologiei, precum şi a teoriilor din domenii cum ar fi antropologia, neurofiziologia, sociologia, etc.

O altă perspectivă care se înscrie în viziunea cognitivă este cea care consideră gândirea creativă ca o formă aparte a comportamentului de rezolvare de probleme. Această idee apare la Newell, Shaw şi Simon (1963) şi la Weisberg (1986). După cei trei autori, activitatea creatoare pare să fie o clasă specială a activității de rezolvare de probleme, caracterizată prin noutate, neconvenționalitate, persistență şi dificultate în formularea problemei. Pentru Weisberg, creativitatea reprezintă doar o „rezolvare de probleme în trepte”. Probabil oamenii soluționează problemele pornind de la ceea ce este deja cunoscut şi abia ulterior modifică schema în conformitate cu noile cerințe; atunci intervine gândirea creativă care implică abilitatea de a te „rupe” de orice modalitate veche de gândire sau de soluționare cunoscută a problemelor, putând astfel genera mai multe soluții posibile.

Se consideră că mai importantă decât „rezolvarea de probleme” este capacitatea de a găsi probleme, de a descoperi, a inventa, a recunoaşte şi a formula probleme.

Rezolvarea de probleme, descoperirea de probleme pot fi folosite, fructificate şi în cazul educației plastice chiar la clasele I-IV. Organizarea, ameliorarea vizual-plastică a sălii de clasă, a holului sau curții şcolii se poate transforma într-o veritabilă problemă de formulat şi de rezolvat. Cum putem face ca holul să pară mai mare decât este acum? Cum

putem interveni cu mijloace plastice astfel încât pereții să pară mult mai uşori? Avem aici două probleme formulate care pot fi rezolvate prin mai multe modalități. E nevoie de experiență şi imaginație din partea educatorului de artă în a formula probleme vizual-plastice adecvate vârstei şi particularităților specifice copiilor. În fond, cât trăieşte omul rezolvă mereu probleme, legate de hrană, adăpost, haine, resurse, dorințe, vise, idealuri, etc. deci abordarea învățării, creativității sub această manieră îl formează pe elev pentru viață, dezvoltându-i capacitatea de a intra în spațiul problemelor şi de a le rezolva. Vom reveni asupra acestei probleme legate de rezolvarea de probleme.

Probabil că am înțelege mult mai bine fenomenul complex care este creativitatea dacă cercetătorii nu s-ar concentra atât de exagerat doar asupra creativității umane. Astfel, constatând că cele mai multe specii produse de evoluția biologică sunt astăzi dispărute, iar din cele existente cele mai multe au intrat în faza de stagnare, Koestler (apud Vasile C. 2007, Imaginea şi creativitatea vizual-plastică) crede că principala cauză a extincției şi stagnării sunt supraspecializarea şi pierderea concomitentă a adaptabilității la modificările mediului ambiant. Esența specifică a înzestrării naturale a omului este tocmai lipsa de specializare, prin aceasta deosebindu-ne de animale. Pentru educatorul creativ relaționarea dintre diferitele discipline prin intermediul învățării integrate este benefică pentru antrenarea integrată/complexă a tuturor instanțelor psihice şi a diferitelor câmpuri informaționale şi procedurale de care dispune elevul. Interdisciplinaritatea, multi-disciplinaritatea şi trans-disciplinaritatea sunt aspecte extrem de importante în structurarea şi abordarea creativă a învățării. În acest sens inițierea copiilor în realizarea unor proiecte în care aceştia să-şi fructifice cunoştințele asimilate la mai multe discipline şi propriile experiențe sunt benefice pe plan formativ. Putem propune, discuta şi apoi forma colective de copii care să realizeze mici proiecte având teme ca: „noi şi culorile”; „mărul ca fruct, mărul în pictură, mărul în poveste, mărul ca aliment”; „linia în scris, desen, matematică, arhitectură, tehnică, viața de zi cu zi”; „călătorie în lumea formelor naturale, artistice, tehnice, matematice” etc.. Important este ca elevii să exerseze şi să conştientizeze abordarea unei teme, idei, obiect, realități, probleme din mai multe perspective descoperind însuşiri, aspecte, calități diferite, noi.

Pentru a înțelege mai bine unele aspecte privind relațiile dintre creativitate ca procesualitate şi structurarea în timp a personalității umane, este benefic să ne oprim

puţin asupra teoriei transformaţioniste a lui G. T. Land (apud Mihalea Roco, 2001). Pornind de la ipoteza că cheia pentru găsirea noului, soluţiei noi se află în nevoia de restructurare, de degradare a unui echilibru printr-un proces de „deschidere la închidere". Acest proces de „deschidere la închidere" este de fapt procesul creativ şi el este comun şi necesar tuturor sistemelor şi el ar avea următoarele funcţii:

– absorbirea informaţiei;
– defalcarea informaţiei;
– rearanjarea informaţiei într-un mod diferit;
– evaluarea utilităţii acestei noi configuraţii;
– acţionarea;
– furnizarea de răspunsuri la reacţiile din partea mediului.

Autorul acestei teorii consideră că procesul creativ la fel ca orice sistem vin, parcurge pentru stadii:

– formativ
– normativ
– integrativ
– transformaţional.

Stadiul formativ sau cel de creştere aditivă se defineşte prin formarea identităţii eu-lui într-un mediu nou. În acest stadiu predomină egocentrismul, persoana învăţând regulile mediului nou, fapt care îi asigură treptat siguranţa de sine.

Stadiul normativ sau de creştere replicativă se caracterizează prin tendinţa de identificare cu mediul (inclusiv social, cultural). Persoana are tendinţa de a se identifica în cel mai înalt grad cu mediul social respectiv, semănând cât mai mult cu membrii grupului; nu gândeşte şi nu doreşte să fie diferit de ceilalţi. Aceste stadii, formativ şi normativ, au următoarele particularităţi:

– convergenţă
– conformism
– certitudini.

Aceste stadii sunt favorabile doar pentru definirea unei probleme, dobândirea de cunoştinţe noi, verificarea soluţiilor. În schimb aceste caracteristici, enunţate mai sus,

devin frâne pentru creativitate dacă persoana nu poate renunța la lucruri, metode, soluții care de obicei au dus la reuşită.

Următorul stadiu, „integrativ” sau de creştere acomodativă se defineşte prin „dorința persoanei de a fi ea însăşi”. Tendința este de diferențiere şi distanțare de ceilalți, pentru regăsirea de sine şi cunoaşterea unicității eu-lui.

Stadiul „transformațional” sau de creştere creativă se referă la momentul întreruperii/ruperii în mod radical a legăturilor cu trecutul întrucât acesta împiedică regăsirea şi dezvoltarea, actualizarea de sine. Se conştientizează faptul că pentru a îndrăzni să faci ceva este nevoie să renunți la confortul şi siguranța pe care le oferă stadiul normativ.

Pentru educator este important faptul că reiese clar că pentru creație, indiferent în ce domeniu s-ar desfăşura, sunt specifice ultimele două stadii - integrativ şi transformațional - şi care de regulă presupun divergență, nonconformism, incertitudine şi renunțarea la ceea ce este tradițional în vederea conceperii unui nou mod de abordare a problemelor.

Din punct de vedere educativ, este esențial să înțelegem că găsirea şi căutarea noului presupune renunțarea temporară la cunoscut, la tradițional, marcând un moment de criză în viața individului, implicând asumarea riscului, incertitudinii, un puternic disconfort psihic, fiind nevoie de mult curaj şi perseverență. Creația, indiferent de domeniu, nu este doar o joacă, ea necesită mult curaj, muncă, perseverență, risc. În acest context sunt benefice exemplele de creatori, inventatori, oameni de ştiință, artişti, exploratori, sportivi, etc. cu momentele de cumpănă, curaj, perseverență, dar şi cu cele de depăşire a obstacolelor şi cu bucuria reuşitei, descoperirii, învingerii, invenției, creării operei, cuceririi piscului.

Pentru omul de şcoală care munceşte rând pe rând cu alte generații de copii, este benefică viziunea care se regăseşte la majoritatea cercetătorilor occidentali actuali şi potrivit căreia creativitatea este o sursă de bucurie şi poate fi chiar mijlocul esențial prin care oamenii învață şi se dezvoltă ca ființe umane. Pentru Teresa Amabile (1997) creativitatea este un mod de viață pentru faptul că procesul de gândire creativă - procesul de aducere la lumină a unei creații - este, în principiu acelaşi, indiferent de rezultat şi domeniu. În viziunea acestuia, în bună tradiție americană, creativitatea este în mod clar o trăsătură comună a vieții oamenilor obişnuiți, nu ceva care apare numai la persoanele

neobişnuit de talentate. Modelul structurat al creativităţii, indiferent de domeniul de manifestare, elaborat de Teresa Amabile, şi care are virtuţi pragmatice evidente, include următoarele componente:

1. calificarea, gradul de specializare în domeniul respectiv;
2. abilităţi creative;
3. motivaţie intrinsecă.

Vom detalia în continuare acest model deşi pare simplu şi cu siguranţă nu explică decât în mică măsură acest fenomen complex care este creativitatea, dar are, în schimb, valoare pragmatică deosebită, surprinzând principalele dimensiuni ale procesului de creaţie şi putând ghida demersul didactic ce se vrea creativ. În prima componentă a modelului sunt incluse cunoştinţele de specialitate (în cazul nostru limbajul plastic şi problemele aferente), abilităţile tehnice (diferite tehnici plastice, operaţii plastice) şi talentul special în domeniul respectiv (uşurinţa cu care transpune idei, sentimente, stări în configuraţii vizual-plastice expresive). A doua componentă a modelului, „abilităţile creative" includ:

– un set cognitiv şi unul perceptiv favorabile abordării din perspective noi în rezolvarea unei probleme (probabil în cazul educaţiei plastice ceea ce Vasile Cioca numeşte în lucrarea „Jocul de-a arta" paradigme formice, spaţiale, compoziţionale);
– euristici pentru generarea ideilor noi (în cazul educaţiei plastice o serie de jocuri, exerciţii-joc şi metode, procedee creative specifice care în mare parte se regăsesc descrise la autorul citat mai sus în lucrarea „Jocul de-a arta");
– stilul de muncă specific creaţiei care este cel perseverent şi plin de energie.

Aici trebuie să subliniem faptul că abilităţile creative depind şi de unele trăsături de personalitate, după cum urmează: independenţa, autodisciplina, toleranţa la ambiguitate şi la frustrare, orientarea spre risc, relativ dezinteres pentru aprobare socială, etc.. A treia componentă a modelului, „motivaţia intrinsecă" pentru sarcină, ceea ce înseamnă realizarea unei activităţi pentru că mi se pare interesantă, plăcută, provocatoare prin ea însăşi, pentru că ne generează bucurie şi ne aduce satisfacţii. „Motivaţia intrinsecă" adică „motivaţia creativă" este foarte importantă în demersul creativ pentru că ea este supusă influenţelor din exterior, creativitatea putând fi altfel influenţată; ea are un rol primordial

în creație, ea nu poate fi înlocuită de nici un fel de set de abilități creative, oricât de mare ar fi acesta. Ba mai mult, după autoarea acestui model, motivația creativă poate suplini deficiențele privind abilitățile în domeniu sau pe cele creative. Acest aspect ne poate pune pe gânduri şi ne putem întreba ce putem face în cadrul activităților plastice pentru a stârni interesul elevilor, pentru a simți plăcere, bucurie în cadrul activităților de pictare, desenare, modelare, exprimare de sine şi exprimare a lumii în care trăiesc. Aici probabil câmpul de acțiune se leagă de joc, ludic, de situațiile plastice, de varierea tehnicilor plastice şi de relaționarea explorărilor plastice de viața reală a copiilor, de preocupările, gândurile, frământările, dorițele lor efective.

*

Fără să epuizăm teoriile şi problemele legate de complexul fenomen care este creativitatea, credem că putem să reținem câteva idei, concluzii călăuzitoare în vederea abordării creative a activităților vizual-plastice chiar şi la clasele I-IV. Enumerăm pe scurt cele mai importante şi mai pragmatice concluzii/idei:

– În perspectivă metodologică prin creativitate se poate înțelege acea aptitudine mentală de reorganizare, de rearanjare în mod original a câmpului cunoştințelor, a ceea ce alcătuieşte zestrea mintală, cultura intelectuală a fiecărui individ; deci o mare parte din ingredientele creației/creativității se găsesc în mentalul elevului;
– Temele, fațetele creativității: produsul creativ, procesul de creație, personalitatea creatoare, mediul creativ/noncreativ, grupul creativ, factori interni şi externi ai creativității, factori cognitivi şi noncognitivi, gândirea divergentă/convergentă, imaginația creatoare, atitudini creative/noncreative, abordare algoritmică/euristică a problemelor, rezolvarea de probleme, probleme bine structurate/slab structurate, metode creative, blocaje ale creativității, etc.;
– Creativitatea/creația poate fi rezultatul tensiunii dintre realitatea conştientă şi pulsiunile inconştiente (dorințe inconştiente legate de putere, prestigiu, onoare, dragoste, posesiuni materiale, etc.);

- Multe din probele testelor de creativitate pot fi transformate în jocuri, exerciții-joc de antrenare, activare a potențialului creativ al copiilor;
- În proiectarea şi desfăşurarea activităților plastice sunt importante atât aspectele cognitive cât şi cele afective, motivaționale, iar în perioada 2-10 ani cele afective sunt determinante;
- Din metodele clasice de stimulare a creativității (brainstorming şi sinectica) sunt de reținut principiul „evaluării amânate a soluțiilor/ideilor" şi rolul gândirii analogice precum şi relația obişnuit-neobişnuit, benefice pentru antrenarea şi dezvoltarea creativității;
- Din abordările cognitiviste reținem în special ideea reprezentării cu ajutorul limbajului plastic a lucrurilor, stărilor, ideilor, sentimentelor; importanța setului de operații aplicate formelor, culorilor, liniilor, compunerii spațiului plastic precum şi problema paradigmelor plastice şi reprezentarea mentală a scării iconicității imaginilor;
- Importanța trăsăturilor de personalitate implicate în creativitate: gândirea independentă, încrederea în sine, fascinația complexității, orientarea estetică, asumarea riscului, curajul, îndrăzneala, spontaneitatea, autoacceptarea, actualizarea de sine, motivația intrinsecă;
- Abordarea creativității ca rezolvare de probleme inclusiv în activitățile plastice; Relația dintre creativitate, specializare şi lipsa de specializare şi antrenarea elevilor în realizarea unor proiecte în care să-şi fructifice cunoştințele asimilate din mai multe domenii (învățarea integrată);
- Procesul creativ, ca orice sistem viu, parcurge patru stadii: formativ, normativ, integrativ şi transformațional; primele două se caracterizează prin convergență, conformism şi certitudini şi ele devin frâne pentru creativitate; ultimele două faze se caracterizează prin dorința persoanei de a fi ea însăşi şi actualizarea de sine;
- Creația, indiferent de domeniu, nu este doar o joacă, ea necesită multă muncă, curaj, perseverență, risc; rolul exemplelor de creatori, inventatori, exploratori, oameni de ştiință, artişti, sportivi, etc.;

- Creativitatea este o sursă de bucurie, este un mod de viață; ea este o trăsătură comună a tuturor oamenilor, prin practicile didactice şi mediul psihosocial şi cultural ea poate fi stimulată sau blocată; necesitatea cunoaşterii blocajelor şi a factorilor stimulativi;
- Importanța în abordarea creativă a problemelor, a cunoştințelor de specialitate (limbajul plastic), abilităților tehnice (stăpânirea tehnicilor plastice), un set cognitiv şi unul perceptiv favorabile abordării problemelor din perspective noi, euristice pentru generarea ideilor noi (operații/combinatorică şi o serie de metode creative specifice); stil de muncă perseverent; motivația intrinsecă generatoare de bucurie, plăceri, satisfacții.

Creativitatea vizual-plastică si sursele ei

Despre creativitate putem vorbi în mod generic, sesizând unele caracteristici generale care țin de mecanismele cognitive implicate în procesul de creație, de structurile noncognitive, de o anumită emergență procesuală (pregătire, incubație, iluminare, verificare), de caracteristicile produsului creativ (noutate, originalitate, valoare, coerență), de jocul interacțiunilor creator - mediu social, cultural, etc. Dar creativitatea manifestă, efectivă, concretă este întotdeauna specifică. Putem vorbi aşadar despre creativitatea ştiințifică sau artistică sau, mai specific, despre creativitate în matematică, fizică, arhitectură, pictură, sculptură, film, electronică, muzică, poezie, proză, etc. Erika Landau (1969) spune că sunt tot atâtea forme sau tipuri de creativitate câte ocupații diferite sunt. În cadrul creativității artistice, după modalitatea de expresie şi alte criterii putem vorbi despre creativitate muzicală, vizual-plastică, gestic-corporală, literară, teatrală sau chiar mai specific despre creativitate în arhitectură, pictură, grafică, film, fotografie, ceramică, design de obiect, grafic-design, design ambiental, etc. Sunt în circulație diferite sintagme care acoperă teritorii mai vaste sau mai specifice din zona activităților artistice care sunt legate într-un fel sau altul de vizualitate: arte plastice, desen, arte vizuale, arte decorative, fotografie, film, arhitectură, design, arte frumoase, scenografie, design textil, arta de

computer, etc. Vizualul este implicat în mai toate activitățile umane, dar în artele vizuale componenta vizuală are o pondere mare atât în realizarea cât şi în contemplarea produselor artistice. Activitățile vizual-plastice care sunt inițiate cu elevii în cadrul educației plastice pot avea un rol important în activarea şi dezvoltarea potențelor creative, mai ales în perioada timpurie 2-12 ani. Activitățile vizual-plastice implică elevul într-o serie de acțiuni - comportamente care vizează:

– mişcări din ce în ce mai complexe şi mai rafinate ale mâinilor care desenează, pictează, modelează, decupează, rup, lipesc, explorează tactil diferite structuri naturale;
– explorarea vizuală a diferitelor obiecte, structuri, realități, imagini, opere de artă, lucrări proprii, explorare influențată de educația vizuală din şcoală, de mediul sociocultural, etc.;
– o multitudine de mecanisme şi structuri cognitive şi afective;
– o serie de instanțe, structuri ale personalității elevului.

Activitățile vizual-plastice desfăşurate cu copiii în cadrul orelor de educație plastică favorizează contactul acestora, prin intermediul mai multor canale, cu diferite materiale cu calități diverse (forme, culori, texturi, structuri, etc.) şi expresivități diferite (rigidități, elasticități, concavități, convexități, muchii tăioase sau blânde, suprafețe calde, moi, aspre, culori vii, aprinse, stinse, surde, contraste de culori şi forme, etc.); de asemeni elevul acționează pe diferite suporturi (hârtie, carton, pânză, perete, piatră, lut) cu diferite instrumente (creion, carioca, cărbune presat, pensulă, eboşoare, etc.). Elevii au posibilitatea să se exprime liber, aparent jucându-se (latura ludică a acestor activități fiind extrem de importantă în stimularea şi dezvoltarea creativității) în modalități diverse: mimetic, simbolic, expresiv, constructiv, arhitectonic, etc.

Desigur în derularea educației plastice, în cadrul activităților respective sunt implicate o serie de deprinderi, priceperi, o mulțime de informații sub formă de imagini, calități vizual-plastice, o serie de operații plastice aplicate culorilor (nuanțarea, închiderea, deschiderea), formelor (măririi, micşorării, segmentării, aglutinării, etc.), punctelor, liniilor, volumelor, etc. Prelucrând aceste informații vizual-plastice, utilizând diferiți algoritmi şi strategii acționale, sub imboldul diferiților factori interni şi externi, spontani sau structurați, copiii ajung să creeze nişte lucrări plastice de diferite calități,

expresivităţi, mesaje. Ne putem întreba, în vederea unei abordări pragmatice a creativităţii şi stimulării ei la elevi, care sunt sursele creaţiei/creativităţii vizual-plastice? Cu alte cuvinte din ce se nasc aceste lucrări vizual-plastice realizate de elevi, aceste imagini bidimensionale sau tridimensionale. Sau mai exact spus, de unde provin informaţiile codificate sub formă de culori, pete, forme geometrice, forme iconice, forme abstracte, texturi, linii, puncte, semne, simboluri, ritmuri, structuri plastice, etc.? Putem presupune că aceste surse sunt de naturi diferite (cognitive, afective) unele sunt externe, altele interne, unele sunt de sorginte perceptivă, altele ţin de memorie, gândire, unele sunt mai brute, altele sunt mai prelucrate. Din raţiuni didactice, deci pragmatice, am folosit un model situaţional (adaptat după Olivir Clouzot 1989 şi Ioan Petru 1995) pentru activităţile vizual-plastice (vezi acest model in paragraful /Situatiile plastice/ din Modulul 9). Acest model surprinde, credem noi, foarte bine sursele actului/faptului plastic propriu-zis:

- creatorul (elevul) sau realitatea intrapsihică;
- realul sensibil (realitatea dată prin simţuri);
- realul abstract (construcţiile teoretice bine structurate);
- imaginarul;
- limbajul plastic;
- şi desigur ceea ce rezultă în urma procesului de creaţie - produsul, opera, faptul plastic care la rândul lui poate deveni punct de plecare pentru o altă lucrare

Deci produsele vizual-plastice, lucrările copiilor se constituie din conlucrarea, interferenţa, în diferite proporţii şi intensităţi, a acestor surse interne şi externe. Lucrările plastice ale elevului (faptele plastice) condensează în ele trecutul şi prezentul, dar şi clipa fierbinte sau rece a prezentului trăit de cei care desenează sau pictează.

Educatorului de artă acest model relativ simplu îi permite să-şi construiască demersul didactic mai bine structurat şi să evite unele excese (de exemplu accentul exagerat pe studierea şi exersarea limbajului plastic). De asemeni în cazuri concrete putem sesiza. în funcţie de vârstă şi caracteristici personale ale elevilor, un interes mai mare pentru lumea interioară, pentru realitatea exterioară, pentru lumea ideilor sau chiar pentru ciudata lume a imaginarului. Uneori putem sesiza o grijă mai mare pentru tehnica folosită şi modalităţile de limbaj. Dar lucrul cel mai important este faptul că modelul ne arată într-

un mod evident că la naşterea lucrărilor plastice participă toate aceste cinci câmpuri ca surse, rezultând faptul că noi trebuie să creăm situații de învățare care să-i ofere elevului posibilitatea fructificării tuturor resurselor existente.

Pentru faptul că noi ne-am propus să abordăm creativitatea vizual-plastică în sens pragmatic, adică să decelăm căi concrete de activare şi dezvoltare a creativității copiilor, vom prezenta pe scurt aceste surse din conjugarea cărora rezultă lucrările plastice. Această prezentare o facem pornind în mare parte de la lucrarea noastra ,” Jocul de-a arta”(2007, Ed. Limes)..

Copilul/elevul

Cu siguranță cel mai important factor, pol din această constelație de surse din care emerge lucrarea plastică este creatorul, adică **copilul/elevul** în cazul educației plastice. În elaborarea lucrărilor plastice realizate de copii în cadrul activităților vizual-plastice sunt implicate: gândirea, percepția, memoria, imaginația, inteligența, afectivitatea, aptitudinile şi deprinderile specifice, voința sau, cu alte cuvinte, conştientul, subconştientul şi inconştientul. Sau, sintetizând lucrurile, putem spune că sunt implicate surse/structuri motivaționale, cognitive şi afectiva Pentru educatorul de artă este important de ştiut că la anumite vârste sursele afective, emoționale ies în prim plan (1-8 ani); sursele cognitive se impun treptat tot mai mult în elaborarea lucrărilor plastice, uneori chiar în detrimentul celor emoționale ducând la o scădere a expresivității plastice. Subliniem faptul că sursele interne sunt esențiale dar nu unicele şi că în mare parte, prin strategiile didactice incitante, stimulative noi le putem activa, dezvolta în sens creativ. Deci esențial într-o abordare creativă este ce se întâmplă în mintea şi sufletul copilului şi nu atât pe hârtie, cu alte cuvinte accentul trebuie pus pe procese şi nu pe produse. Se pot obține lucrări plastice consistente din punct de vedere plastic prin dirijarea pas cu pas a elevului, fără ca acesta să ştie, să înțeleagă ceea ce face, fără să se manifeste liber, spontan, ludic, creativ. Scopul nostru este activarea, stimularea, dezvoltarea potențelor creative ale copilului, încurajarea inițiativei, imaginației creatoare, structurarea unor motivații intrinseci, promovarea personalității.

Ne dăm seama, fără mare efort, că sursele interne nu sunt suficient valorificate în sens creativ; e suficient să ne referim, de exemplu, la imaginație. În cazul activităților artistice - plastice, cum activăm şi dezvoltăm imaginația reproductivă, imaginația combinatorică,

fantezia, fabulația? Care sunt mijloacele, instrumentele la îndemâna educatorului de artă pentru activarea, stimularea, dezvoltarea imaginației combinatorice, de exemplu? Vom prezenta câteva modalități concrete în partea aplicativă a lucrării noastre.

Mai reținem faptul, important spunem noi, că sursele interne nu sunt izolate de celelalte surse, externe, şi că acestea din urmă sunt filtrate, modificate de mediul intern prin prelucrarea lor de către structurile cognitive şi colorarea lor de structurile afective. „Cultura generală, informațiile deținute de elev, cultura vizual-plastică, experiența de viață, setul de operații, proceduri, scheme, sensibilitatea, inteligența emoțională, starea sănătății biologice şi mentale, dispoziția (euforia/disforia), etc. sunt tot atâtea surse interne care alimentează imaginarea, elaborarea şi construirea imaginii plastice" (Vasile Cioca, 2007).

Realul sensibil

O altă sursă complexă, inepuizabilă, incitantă de informații, sugestii şi trăiri vizuale, de multe ori spectaculoasă, fermecătoare, dar, uneori înfricoşătoare (vezi tornade, cutremure, avalanşe, incendii, războaie, etc.) este **realul sensibil**. Dintr-o perspectivă predominant vizuală, realul sensibil este constituit din:

- OBIECTE
  - naturale
  - construite
  - simple
  - complexe
  - întregi
  - fragmentate (secționate, vestigii);
- OMUL sub aspect:
  - natural (anatomic)
  - cultural (haine, podoabe, comportament)
  - static
  - dinamic
  - sinele (autoportret)
  - altul (portret)
- AMBIANȚA OMULUI
  - naturală

- atmosferică
- minerală
- vegetală
- animală
- construită (arhitectură, urbanism)

- SAPȚIUL REAL
    - terestru
    - aerian
    - cosmic
    - subacvatic
    - subteran
    - microscopic.

Structurile realului la care avem acces prin simțuri (în primul rând prin văz) şi prin amplificarea acestora (microscop, telescop, sonde spațiale, etc.) sunt extrem de diverse, complexe şi surprinzătoare. Toate imaginile artistice-plastice şi multe imagini ştiințifice sunt impregnate în mare parte de informații vizuale luate din spațiul realului sensibil (peisaje, portrete, naturi statice, studii după diferite structuri vegetale, minerale, animale, microscopice, radiografii, etc.). E suficient să ne amintim de importanța filozofică, dar mai ales simbolică, poetică a celor patru elemente: focul, pământul, apa şi aerul, începând de la vechii greci şi până în zilele noastre (Bachelard G., 1989, 1995, 1998) pentru a înțelege relațiile profunde între realul sensibil şi gândirea şi imaginația umană, între realitatea dată nouă prin simțuri şi artă.

Şi informațiile vizuale venite sau culese din realul sensibil sunt prelucrate, modificate, văzute prin mediul intern. Artişti diferiți pot privi acelaşi peisaj, dar ei vor realiza cu siguranță imagini plastice destul de diferite, în funcție de sensibilitatea fiecăruia, de experiența de viață specifică care şi-a pus amprenta pe structura lumii interioare, etc.

Pentru pictorul Paul Klee (Yvonne H., 1999) dialogul cu natura rămâne esențială pentru artist căci „artistul este om, însăți natură, o bucată de natură în spațiul naturii”.

Din punct de vedere didactic reținem mai întâi faptul că natura ne relevă neîncetat o infinitate de forme, culori, texturi, structuri interne, fenomene, stări, desfăşurări de energii în microcosmos şi macrocosmos, aspecte statice, aspecte statice dar şi dinamice, explozive, catastrofice, ordine dar şi dezordine, haos, etc. Această diversitate de aspecte vizuale oferite de spectacolul naturii pot fi valorificate creativ încă din clasele I-IV. Chiar şi o simplă prezentare în paralel a unor imagini cu vijelii, turbulențe, avalanşe, plante, structuri microscopice, roci, cristale, fenomene optice (descărcări în gaze, curcubee, aurore boreale), etc. şi lucrări de artă (picturi abstracte - geometrice, informale, taşiste, gestuale, muzicale, etc.) le dezvăluie elevilor o serie de similitudini şi corespondențe între cele două realități. Un alt aspect de reținut este faptul că reproducerea mimetică a naturii, a realului sensibil, nu este unica atitudine posibilă a artistului. Datele preluate din lumea reală pot fi modificate, transformate, interpretate, supunându-le diferitelor operații plastice, rezultând configurații plastice noi, expresive. Mai facem totuşi o remarcă în legătură cu realul sensibil ca sursă a demersului vizual-plastic: în educația plastică se abordează cu precădere aspectele statice, obiectele existente şi prea puțin cele dinamice - mişcarea, creşterea, generarea, metamorfozarea, evoluția, catastrofele, turbulențele, adică procesele.

Realul abstract

O altă sursă pentru realizarea lucrărilor plastice este lumea cuvintelor, ideilor, conceptelor, principiilor, teoriilor, dogmelor, etc. adică universul ideilor bine formulate, structurate sub formă de tratate ştiințifice, filozofice, estetice, religioase şi existente sub formă de manuscrise, cărți, cărți electronice, reviste de specialitate, filme documentare, ştiințifice. Este o lume a ideilor structurate mai mult sau mai puțin logic care există în afara noastră înregistrate, dar din care o parte (pe măsură ce învățăm, asimilăm) există şi în mințile noastre în structurile cognitive. Acest **real abstract** (ideile nu sunt substanțe, materie, deci sunt abstracte, dar în acelaşi timp ele sunt reale chiar dacă noi nu le cunoaştem, fiind în afara noastră înregistrate, scrise în diferite limbaje, inclusiv matematic) poate fi o sursă importantă pentru creația artistică. Chiar dacă la clasele mici cunoaşterea logică, rațională este mai puțin structurată şi dezvoltată, informațiile

ştiinţifice, noile descoperiri pot fi fructificate într-o oarecare măsură şi în educaţia plastică.

Imaginarul

O sursă foarte importantă în cadrul educaţiei plastice este **imaginarul.** Când vorbim de imaginar ca sursă trebuie să avem în vedere mai multe aspecte:

- imaginarul ca produs al inconştientului/subconştientului apare ca fiind universul viselor;
- imaginarul ca unealtă a intelectului, a minţii apare sub formă de imaginaţie (proces, mecanism psihic, producătoare de imaginar);
- ca patrimoniu cultural (ansamblu produselor imaginare culturale: opere de artă, mitologii, mituri, credinţe, etc.);
- imaginar individual (al fiecăruia dintre noi, al unui creator de prestigiu: Brâncuş, Cărtărescu);
- imaginar colectiv (teme stereotipe, arhetipuri, mituri, legende, mitologii).

Desigur lumea prolifică a imaginarului, cu cohorta sa de opere de artă plastică, literară, muzicală, acumulate de-a lungul istoriei, mulţimea miturilor, semnelor, figurilor şi simbolurilor, constituie o sursă inepuizabilă pentru creatorii de imagini, deci şi pentru elevi. Dar pentru educatorul de artă, pentru cel care îşi propune să stimuleze şi să dezvolte creativitatea elevilor este extrem de importantă înţelegerea acestor faţete, aspecte sub care există şi se manifestă imaginarul. Ce este mai important, de exemplu, să-l ajut pe copil să cunoască cât mai multe aspecte, realizări, opere din patrimoniul cultural al omenirii sau să îi pun la lucru imaginaţia proprie, ajutându-l să descopere procedeele, tehnicile, operaţiile specifice acesteia şi, astfel, dezvoltându-o?

Cum valorific imaginarul propriu, visele nocturne ale elevilor, în cadrul activităţilor plastice şi dacă poate fi acesta legat, relaţionat cu imaginarul colectiv (arhetipuri, legende, mituri, etc.)?

Din marile axe ale patrimoniului cultural - ficţiunea, fantasticul, fantezia, anticipaţia, hibridaţia - care zone trebuiesc cu predilecţie explorate, exploatate în funcţie de vârstă, personalitate, tendinţe contemporane?

Si probabil una din problemele cele mai importante, prin ce metode, situaţii de învăţare, strategii voi putea ajuta elevii să realizeze şi să conştientizeze diverse relaţii,

relaționări, corespondențe între imaginile onirice, mituri, imaginația ca unealtă specifică a minții umane, imaginarul propriu şi patrimoniul cultural?

Cum putem valorifica, în cadrul educației plastice, povestirile, legendele, miturile şi întâmplările locale? Dar imaginarul medieval, romantic, modern, contemporan din poveşti, basme, benzi desenate, literatură şi filme de anticipație, etc.? Sunt multe aspecte, probleme psihopedagogice, morale, etc. care ne pot preocupa, frământa în legătură cu imaginarul, nu doar în cadrul educației vizual-plastice. Amintim astfel spinoasa problemă a relațiilor dintre lumea reală şi produsele imaginarului (imaginile); imaginile ca produse ale imaginației pot perturba raportul nostru cu lumea reală (ştiut fiind faptul că mulți teoreticieni, psihiatri, etc. consideră că imaginația deformează realitatea). Această perturbare a relațiilor noastre cu lumea reală până unde este benefică şi de unde începe să devină periculoasă? Am reținut din bibliografia consultată că imaginea e la fel de periculoasă prin exces de asemănare ca şi prin lipsă de asemănare (extremele nu sunt niciodată benefice). Puterea mitică sau onirică a imaginarului nu deformează neapărat lumea, nu doar o deformează, ci poate o îmbogățeşte cu noi forme şi sensuri, smulgându-ne din rigiditatea, fixismul, unilateralitatea punctului nostru de vedere asupra realității, din mediul nostru de viață de multe ori limitat, restrictiv, conservator, învechit, rigid. Probabil ar trebui să cunoaştem mai profund specificul ficțiunii, fantasticului, hibridației, anticipației, fanteziei, transpoziției şi al produselor imaginare atribuite stărilor patologice pentru a putea concepe şi coordona demersuri didactice stimulative pentru declanşarea proceselor creative în spiritul armonizării personalității elevilor cu lumea reală profundă. Ce concluzii putem construi, de exemplu, din resuscitarea fantasticului la copii prin fenomenul Henry Potter? Sau cum fructificăm în sens creativ visarea în starea de veghe sau reveria?

Cred că în abordarea didactică, creativă a imaginarului în spațiul educațional suntem în mare parte descoperiți noi, cadrele didactice, şi de aceea improvizăm de cele mai multe ori. Să speram ca in urma parcurgerii acesor randuri vom descoperi si constientiza cu totii complexitatea şi dificultatea problemelor legate de creativitate şi responsabilitatea ce-i revine dascălului în stimularea şi dezvoltarea acesteia la copii/elevi.

Limbajul vizual-plastic

O altă sursă, întotdeauna prezentă la noi în ultimele trei decenii, **limbajul plastic,** este constituit din elemente şi mijloace plastice. Se mai vorbeşte, sub influența limbajului verbal, de o sintaxă vizuală (principii, reguli de compunere, probleme de compoziție) şi de o anumită semantică (sensuri, semnificații ale culorilor, formelor, liniilor, petelor, etc.). Sunt autori care includ în limbajul plastic şi tehnicile plastice (creionul, acuarela, uleiul, tempera, etc.). Imaginea plastică este un discurs plastic care se supune unei anumite gramatici vizuale (morfologie, sintaxă) sau tabloul este mai degrabă un câmp (un spațiu delimitat de cele mai multe ori de formă dreptunghiulară) în care se confruntă sau se armonizează diferite forțe vizual-plastice? În practica artistică, dar şi în cea şcolară, imaginile plastice, fie ele bidimensionale sau tridimensionale, se construiesc şi se desfăşoară pe o suprafață (plană sau uşor curbată - vezi cupole de biserici pictate) sau într-un spațiu restrâns tridimensional (sculpturile, edificiile). Deci culorile, petele, formele, liniile, contrastele, ritmurile, etc. sunt grupate, compuse pe o suprafață dată (planul originar - hârtia, cartonul, peretele, suprafața de sticlă, lemn sau pânză). În cazul imaginilor tridimensionale ele se desfăşoară într-un cub, paralelipiped sau alt corp geometric virtual, fie că se clădesc formele (ca la modelaj) sau se cioplesc (în cazul sculpturii în piatră, lemn). Deci limbajul plastic nu poate fi utilizat în sine, independent; el se relaționează indiferent dacă vreau sau nu cu suprafața, suportul, corpul imaginii. Dintr-un exces didacticist de învățare, de exersare a limbajului plastic, mai ales a elementelor sale, se scapă din vedere suportul, planul originar sau cubul virtual. Din perspectiva creativității este o greşeală, căci poate fi inclusiv suportul, suprafața, spațiul şi volumul plastic jucat, modificat, conceput în sens creativ. Astfel se pot iniția desfăşurări picturale pe două sau mai multe plane cuplate sub anumite unghiuri (pe doua, trei patru sau chiar şase plane; se poate desena/picta pe suprafețele interioare ale unei cutii, pe cele şase fețe ale unui cub, etc.). Se pot construi imagini plastice de diferite expresivități pe suprafețe plane, sferice, opace, translucide, transparente; se pot iniția desfăşurări plastice în spațiul tridimensional (modelaj de figurine, structuri de fire de ață sau scobitori, tije, compoziții tridimensionale modulare, etc.). Elevii nu au şanse să înțeleagă mai târziu diferitele abordări ale artei zilelor noastre (instalații, sculpturi cinetice, etc.) dacă ne rezumăm doar la banalul suport-foaia de hârtie sau carton. Se vorbeşte chiar de o axă a educației vizuale: bidimensional-tridimensional-ambiental. La

noi s-a exagerat poate cu studierea, învățarea, exersarea limbajului plastic, neglijându-se ieşirea din spațiul restrâns bidimensional al clasicului bloc de desen în spațiul tridimensional şi mai ales în cel ambiental, multidimensional, real, în care ne mişcăm şi în care trăim, existăm zilnic (spațiul arhitectural, urban, curtea, strada, parcul, gardurile, terenurile de joc, fațade, panouri, stații, stadioane, gări, aeroporturi, piețe, etc.). Există apoi şi un spațiu mai intim, cel de acasă. Cum sunt toate aceste spații gestionate de om din punct de vedere vizual-plastic? Copiii, viitorii adulți, trebuie inițiați şi în această direcție - modificarea spațiilor în care trăieşte, munceşte în viață şi se recreează omul. Cenuşiurile blocurilor impersonale, spațiile insalubre şi înghesuite dintre acestea, dispariția spațiilor verzi, iluminatul stradal, design-ul maşinilor, vitrinele, monumentele, elementele decorative, etc. sunt elemente importante care ne afectează sau ne satisfac inclusiv vizual. În concluzie, în cadrul educației vizuale e necesar să extindem câmpul de explorare şi jucare vizual-plastică.

Rezumând într-o formulă didactică, limbajul plastic este constituit din:

2. Elemente de limbaj plastic:
   - punctul
   - linia
   - pata
   - culoarea
   - valoarea
   - forma
2. Mijloace de limbaj plastic:
   - contrastul
   - acordul
   - armonia
   - ritmul
   - gama cromatică, formică
   - simetria/asimetria
   - relația plin-gol
   - principii, reguli compoziționale
3. Tehnici plastice: creion, acuarelă, tempera, guaşă, carioca, gravură, modelajul în

lut, mozaicul, fotografia, etc.

4. Planul originar şi cubul virtual:

   spaţiile în care se construiesc diferite configuraţii vizual-plastice bi- şi tridimensionale, spaţii care pot deveni lucrări de pictură, grafică, decorative, machete, prototipuri, ambientale, etc. prin tratarea/modificarea creativă cu ajutorul elementelor şi mijloacelor plastice a diferitelor tehnici, materiale şi instrumente şi cu multă imaginaţie şi sensibilitate.

*

După această prezentare a surselor creaţiei-creativităţii vizual-plastice şi schiţarea unor probleme, întrebări, direcţii de acţiune posibile în spiritul stimulării potenţialului creativ al elevilor, vom creiona câteva concluzii cu consecinţe pragmatice.

O primă constatare care se impune este faptul că sursele creaţiei/creativităţii vizual-plastice, sintetizate în modelul teoretic folosit aici la cinci câmpuri (realul sensibil, realul abstract, personalitatea elevului, imaginarul şi limbajul vizual-plastic) sunt foarte variate, complexe şi inepuizabile; ele pot fi explorate, jucate, exprimate în cadrul educaţiei plastice mult mai mult şi în sens creativ.

Informaţiile culese, venite, primite, găsite, scoase la lumină din cele cinci surse, prelucrate mai mult sau mai puţin şi transformate în semne plastice, semne iconice, simboluri în moduri diferite, în funcţie de particularităţile de vârstă şi personale, dar şi sub influenţa benefică, stimulativă a demersurilor educaţionale iniţiate şi coordonate de educator.

Deşi în primii 10-12 ani de viaţă comportamentul copiilor este orientat cu precădere spre lumea din afară, în cadrul activităţilor plastice e necesar să explorăm toate cele cinci câmpuri şi mai ales să le relaţionăm.

În spirit creativ accentul trebuie pus pe procese şi nu pe produse, pe ce se întâmplă în mintea şi sufletul copiilor; lucrările lor nu trebuiesc privite în sine şi apreciate doar prin virtuţile pur plastice; ele trebuiesc apreciate, privite prin implicarea reală, intrinsecă a

copiilor în realizarea lor, prin efortul, curajul, spontanietatea, ingeniozitatea, sensibilitatea convocate în derularea procesului de elaborare a acestora.

Nu este suficient să subliniem rolul imaginației, imaginarul în stimularea şi dezvoltarea creativității; este extrem de important să înțelegem specificul şi înlănțuirea diferitelor aspecte ale acestei surse care este imaginarul pentru a putea iniția activități didactice care efectiv să ducă la declanşarea şi dezvoltarea potențialului creativ.

O sursă inepuizabilă şi insuficient exploatată în sens creativ este marea diversitate de forme, culori, texturi, energii, structuri, etc. existente în lumea reală. Se impune o abordare mai insistentă a aspectelor dinamice, procesuale ale realității - mişcarea, creşterea, generarea, metamorfozarea, turbulențele, catastrofele, evoluția.

Ce relevanță şi forță formativă au cunoaşterea patrimoniului cultural universal şi național, pe de-o parte, şi descompunerea, jucarea, exersarea, folosirea procedeelor, trucurilor imaginației pe de altă parte, în dezvoltarea creativității elevilor?

Cum pot fi folosite în sens creativ în cadrul educației plastice posibilele relații între lumea reală şi produsele imaginarului?

Cum vom putea valorifica la şcoală axioma potrivit căreia „imaginea e la fel de periculoasă prin exces de asemănare ca şi prin lipsă de asemănare”? Ca instrument vizual-cognitiv, sub forma unei scheme cognitive, poate fi utilizată, în acest context, scara iconicității imaginii, care prin extremele ei se confundă cu realitatea şi se rupe de ea.

Valorificăm în prea mică măsură virtuțile creative ale ficțiunii, fantasticului, hibridației, anticipației, fanteziei, transpoziției şi a produselor imaginare atribuite stărilor patologice din necunoaştere a specificului acestor direcții.

Limbajul plastic nu este epuizat în nici un caz în sensul resurselor sale creative, chiar dacă ne-am referi doar la suportul, planul originar şi cubul virtual.

Complexitatea şi dificultatea problemelor legate de creativitatea vizual-plastică are valoare practică, acțională evidentă; pornind de componentele sale putem concepe diverse strategii didactice de valorificare în spirit creativ a resurselor interne ale copilului, a resurselor ce țin de lumea reală sau de lumea ideilor, a resurselor existente în elementele, mijloacele, tehnicile limbajului plastic sau a celor inepuizabile specifice imaginarului/imaginației.

O dată precizate aceste resurse se pot detalia teritoriile specifice cu elementele lor componente şi apoi elaborarea unor scenarii didactice, utilizarea unor metode activ-participative, interactive.

TEMA 10 … STIMULAREA POTENTIALULUI CREATIV PRIN ACTIVITATILE PLASTICE

SCOPUL : Cunoasterea , intelegerea virtutilor creative deosebite ale activitatilor artistice-plastice si a posibilitatii transferului abilitatilor castigate pe taramul lor in alte domenii.

OBIECTIVE/COMPETENTE :

- sa argumenteze importata activitatilor artistice pentru stimularea si dezvoltarea creativitatii elevilor;
- sa inteleaga si sa explice in ce consta creativitatea expresiva;
- sa inteleaga si sa explice mecanismul/strategia de studiere/invatare si exersare aexpresivitatii/expresivizarii imaginii plastice.

STRUCTURA LOGICA A MODULULUI **:**

Virtutile creative ale activitatilor artistice-plastice (argumente):

- prezenta masiva a imagisticii in momentele de maxima creativitate;
- imaginile mintale se combina foarte liber (independenta de sintaxa);
- implicarea intregii personalitati;
- implicarea capacitatii combinatorice in jocurile plastice;
- caracterul ludic accentuat;
- placerea resimtita in timpul elaborarii imagini plastice.

Creativitatea plastica si metodele specifice se inscriu in campul creat de :

- spontaneitate
- sensibilitate
- antrenament
- cunoastere

Stimularea si dezvoltarea creativitatii expresive vizual-plastice

Expresia/expresivitatea

Expresivitatile imaginii plastice pot fi :

- receptate
- resimtite
- exprimate

Strategii de studiere/invatare a expresivitatii/expresivizarii imaginii plastice : jocuri, exercitii.

Sensibilitate, spontaneitate , antrenament

Înainte de a prezenta o serie de metode, direcții de activare a potențialului creativ în domeniul vizual-plastic, vom schița pe scurt câteva argumente privind valoarea formativă, virtuțile creative ale activităților artistice-plastice.

Se ştie de mult (Löwenfeld V. 1939) faptul că în special activitățile artistice (deci şi cele vizual-plastice) constituie mijlocul cel mai adecvat de stimulare, dezvoltare a creativității generale. De ce? Una din explicațiile majore este prezența masivă a imagisticii în momentele de maximă creativitate, indiferent de specificitatea acesteia. În opinia psihologilor cognitivişti, aceasta e determinată de una din caracteristicile esențiale ale imagisticii mintale - independența de sintaxă a producțiilor imagistice. Imaginile mintale se combină relativ liber (haotic, imprevizibil, spontan), fapt care facilitează obținerea produsului creativ. În activitățile artistice-plastice, imaginea, inclusiv cea mintală, este la ea acasă, jocul combinatoriu al imaginilor, al fragmentelor de imagini etc. desfăşurându-se fără oprelişti. Desigur, în fiecare act de creație intuiția spontană şi strategia elaborată sunt deopotrivă prezente în varii proporții. Dar în momentele de maximă creativitate şi savanții, nu numai artiştii, apelează la experiențe imaginare: „toți oamenii de ştiință, mărturiseşte Jacques Monod (1970), au trebuit, cred, să devină conştienți că, la nivel profund, nu gândesc în cuvinte: e vorba de o experiență imaginară,

simulată cu ajutorul formelor, forțelor, interacțiunilor care alcătuiesc doar cu greu o imagine în sensul vizual al termenului.”

Un alt argument ar fi relațiile complexe ale demersului artistic-plastic cu personalitatea în întregul ei, nu pe felii. „Nu e gest care să nu fie legat de corpul artistului, de gândirea sa, de sufletul său şi care să nu devină pentru celălalt mesaj şi stil” (Berger R. 1968).

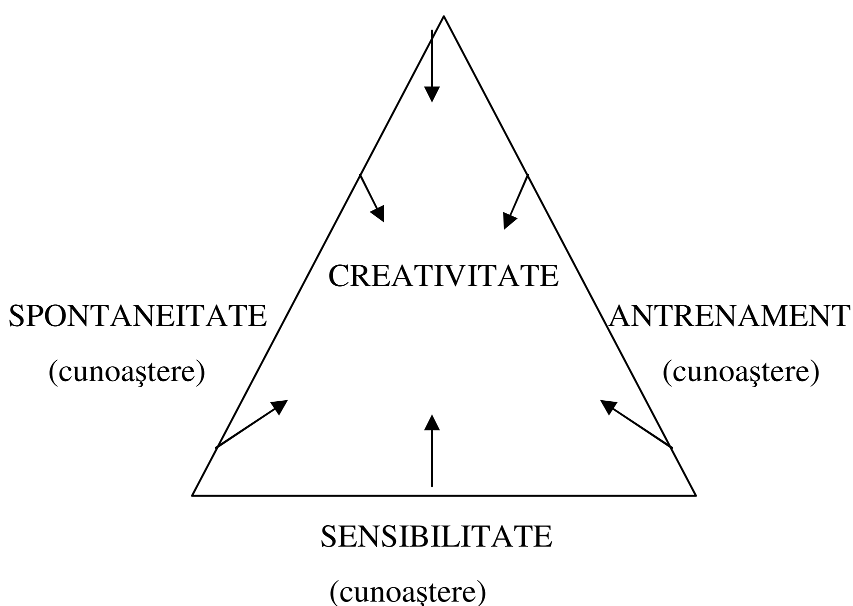
Faptul că în cazul activităților artistice-plastice se exersează mult capacitatea de reprezentare vizual-mentală şi concret plastică, precum şi capacitatea combinatorică, compozițională, este un alt argument. Se ştie că pentru un sistem cognitiv-creativ nu caracteristicile fizice, naturale sunt determinante, ci capacitatea sa de reprezentare a mediului, a diverselor probleme şi capacitatea de a efectua combinații, operații cu aceste reprezentări.

Un alt argument este caracterul ludic accentuat al activităților artistice-plastice, procesualitatea demersului vizual-plastic putându-se transforma în joc, ca plăcere exuberantă a descărcării emoționale, deci un bun prilej de descătuşare a capacităților creative. Desigur, creația nu se reduce la joacă. La întrebarea „în creație simți mai degrabă că munceşti sau te joci?”, cei mai mulți creatori răspund: totul este şi seriozitate şi joacă. Latura ludică este cea care produce plăcere, care poate seduce elevii, studenții, creatorii. Motivația intrinsecă are o rădăcină şi în plăcerea/bucuria care se resimte din combinația de muncă şi joacă .

Faptul că personalitatea este implicată în aceste activități nu numai în elaborarea mentală, psihic interioară, ci şi proiectiv, expresiv, instrumental, operațional şi concret obiectual, este un alt argument al stimulării, antrenării creativității prin activitățile vizual-plastice.

*

Metodele, strategiile de activare, stimulare a potențialului creativ în domeniul vizual-plastic, prin intermediul activităților artistice-plastice, indiferent de vârsta subiecților, se înscriu, după părerea noastră, într-un spațiu triunghiular delimitat de trei teritorii denumite sensibilitate, spontaneitate şi antrenament, care presupun (topit în ființa lor) al patrulea teritoriu numit cunoaştere.



Prin cultivarea sensibilității (percepției estetice) se obține şi se înțelege informația din mediu (natural, social, cultural, artistic) şi se dezvoltă capacitatea de reprezentare a acestor informații (imagistic, lingvistic, sonor, vizual-plastic, gestic), scăldate afectiv şi colorate expresiv. Dezvoltarea, rafinarea sensibilității pentru perceperea şi codificarea plastică a senzațiilor şi percepțiilor (cromatice, formice, liniare, texturale, punctuale, spațiale şi a caracteristicilor structurale) se poate realiza doar prin conjugarea celor patru momente procesuale : perceperea, simțirea/trăirea, transcodarea plastică şi cunoaşterea/ înțelegerea.

Prin activități tip antrenament (exercițiu, exersare) se învață, se exersează, se generează, se internalizează diverse tehnici, operații, proceduri, strategii de transpunere a potențelor în acte şi produse şi invers, conform logicii contradictorii a lui Stephane Lupasco (2000), a actelor/acțiunilor în potențe (în structuri autogenerative internalizate). Prin cultivarea şi încurajarea spontaneității se creează condiții pentru cunoaşterea (de fapt autocunoaşterea), simțirea şi promovarea ființei proprii (Eului şi Sinelui copilului/elevului,). Elevului trebuie să i se creeze condiții, atmosferă, situații care să-i inducă nevoia/tendința firească de automanifestare liberă, de autopromovare a propriei personalitați, a propriilor tendințe, senzații, sentimente, stări, idei şi viziuni. Dacă nu se încurajează prin diverse modalități tendința de actualizare şi promovare a personalității specifice/unice fiecărui elev, atunci comportamentul creativ nu are şanse să devină o constantă firească, un mod de viață, o sursă de fericire. La noi s-a lucrat, în domeniul vizual-plastic, mai mult în zona de antrenament şi sensibilitate şi prea puțin în zona de spontaneitate (stimularea, încurajarea, dezvoltarea libertății interioare). În privința stimulării, încurajării manifestării libertății interioare, deci a spontaneității, se impun câteva nuanțări. În primul rând, a fi spontan înseamnă a face, a spune, a picta, a mă manifesta aşa cum simt şi gândesc în momentul x sau în general? În ce relație sunt emoțiile, sentimentele şi gândirea - conflictuală, armonică, tensională, duplicitară? Spontaneitatea e mai ales de reacție, reacțională, sau emerge dintr-o autocunoaştere şi dintr-un anumit tip de armonizare cu lumea/cosmosul? Putem vorbi de o spontaneitate impresivă, expresivă şi de o spontaneitate asumată conştient, bazată pe o autentică autocunoaştere de sine şi internalizare, prin acceptare afectivă şi convingere cognitivă a unor valori şi atitudini umane referitoare la dimensiunile fundamentale ale existenței? Spontaneitatea emerge din interferența dintre sine/eu/supraeu, inteligența rațională, inteligența emoțională, imaginea de sine şi reprezentarea lumii/cosmosului? În zona de antrenament s-a pus accentul pe informații despre limbajul plastic, pe exersarea diferitelor tehnici plastice şi mai puțin pe operații, proceduri, strategii, paradigme vizual-plastice. În zona de cultivare a sensibilității s-a pus accentul pe perceperea şi reprezentarea informațiilor din mediul natural, material, social (mai puțin şi de cele mai multe ori distorsionat ideologic sub presiunea regimului totalitar) şi prea puțin pe perceperea şi reprezentarea vizual-plastică a informațiilor din mediul cultural, spiritual

(imaginarul simbolic, artistic, religios). Putem vorbi astfel de metode, procedee, situații plastice, procedee combinatorice etc., care se înscriu cu precădere în zona de cultivare a spontaneității, în zona de antrenament sau în zona de rafinare a sensibilității. Dar multe din aceste metode, situații plastice, procedee aparțin sau stimulează/activează zone de interferență între spontaneitate - sensibilitate - antrenament.

STIMULAREA SI DEZVOLTAREA CREATIVITATII EXPRESIVE VIZUAL-LASTICE

Imaginile vizual-plastice finalizate într-o anumită tehnică, într-un anumit material (lut, culoare, acuarelă, creion etc.) şi pe un anumit suport (hârtie, pânză etc.) se înscriu în ceea ce se cheamă creativitate de produs (aici obiect, produs fictional) şi creativitate expresivă (ne referim aici la modul general şi nu atât la operele plastice apogetice care au avut dimensiuni emergente în epoca respectivă). De obicei creativitatea expresivă sau de expresie se referă la mimico-gesticulație şi vorbire şi este specifică artei teatrale şi oratoriei. Obiectul vizual-plastic, imaginea plastică fizică poate fi analizată prin prisma:

- noutății
- originalității
- expresivității
- coerenței plastice
- valorii

În testul Torrance (1974) de gândire creativă (TTCT), forma figurală – desenele provocate sunt evaluate calitativ şi cantitativ. Cantitativ sunt evaluate: originalitatea, flexibilitatea, fluiditatea, elaborarea, rezistența la închidere, abstractizarea semantică. Evaluarea calitativă a performanțelor se face în testul Torrance pe baza următoarelor trăsături:

- expresivitate emoțională
- gradul de complexitate al desenului
- mişcarea şi acțiunea în desen
- expresivitatea titlului
- rezistența la închidere
- perspectiva vizuală neuzuală
- perspectiva vizuală internă
- umor în titluri şi desen
- bogăția imageriei
- viteza de angajare creativă

În TTCT expresivitatea emoțională se referă la reprezentarea emoțiilor sau sentimentelor în desene şi în titlurile acestora. În desene pot apărea expresii faciale, în special poziția gurii, mimica, postura corpului. De asemenea, alți indicatori nonverbali ai emoțiilor sunt desenele reprezentând lacrimi, dans, râs, îmbrățişare, sărut, luptă, zâmbet, încruntare, brațe întinse a extaz etc. E vorba de o ilustrare fiziognomică a emoțiilor sau pur şi simplu naturalist-indicială (lacrimi, sărut etc.). Nu în acest sens ilustrativ, exterior înțelegem expresivitatea imaginilor plastice. Expresia/expresivitatea imaginilor plastice (desene, picturi, sculpturi etc.), a gesturilor şi mişcărilor corporale ale balerinului, a mişcării şi posturii oamenilor în diferite stări etc. rezidă în calitățile perceptuale ale configurației de stimuli. Aceste calități percepute au un caracter general: noi înregistrăm calitatea de roşu, rotunjimea, micimea, rapiditatea, masivitatea, efortul, răsucirea, dilatarea, suplețea etc. concretizate în cazuri individuale, dar transmițând o anumită clasă de experiențe şi nu o unică experiență particulară. Definim expresia, împreună cu Arnheim (1979), prin modurile de comportament animat sau inanimat dezvăluite de aspectul dinamic al obiectelor sau fenomenelor perceptuale. Când privim, de exemplu, o balerină, starea ei sufletească de tristețe sau de fericire pare a fi în legătură directă cu

mişcările pe care le execută. Succesiunea în timp, precum şi proprietăți ca intensitatea, volumul, simplitatea sau complexitatea, schimbarea lină sau violentă, repausul sau agitația, sunt de regulă calități structurale atribuite atât fenomenelor fizice cât şi celor mintale. Max Wertheimer (apud Arnheim R. 1979) susținea, referitor la expresia/expresivitatea balerinei, că factorii formali din cadrul dansului reproduc factori identici din starea sufletească. De unde deducem existența unor raporturi, corespondențe între anumite calități structurale ale celor două tipuri de fenomene, mintale şi fizice. Parteneriatul dintre aşa-numitele procese cognitive şi procesele numite de obicei „emoționale" ar trebui să fie evident, susține neurologul Damasio (2005), enunțând ipoteza markerului somatic pe baza cuplării anumitor clase de stimuli cu anumite clase de stări somatice. De altfel neurologul susține cu o serie de argumente faptul că emoțiile şi sentimentele (aspectele centrale ale reglării biologice) creează o punte între procesele raționale şi cele nonraționale, între structurile corticale şi cele subcorticale. Rezultă că problema expresivității, a sensibilității în general şi a celei vizual-plastice în particular, în sensul receptării (cognitive şi emoționale sau emoționale şi cognitive) şi/sau exprimării/codificării vizual-plastice a calităților structurale a realităților/stărilor exterioare/interioare, poate fi abordată prin prisma ideii că nu corpul singur sau creierul singur interacționează cu mediul (natural, social, cultural), ci întregul organism. Arnheim (1979) ilustrează această corespondență structurală dintre fizic şi mental, dintre emoțional şi cognitiv printr-un experiment realizat cu un club de balet studențesc. Balerinii au fost solicitați separat să improvizeze pe teme ca tristețea, forța sau noaptea. Interpretările lor au prezentat un mare grad de concordanță. În reprezentările tristeții, de pildă, mişcările erau lente şi limitate la o gamă restrânsă, cu evoluții mai ales curbe şi reduse ca tensiune;

direcția era vagă, schimbătoare, ezitantă, iar corpul părea să cedeze pasiv forței gravitaționale, nefiind propulsat de propria sa inițiativă. Se admite în general, susține autorul citat, că starea sufletească de tristețe are o configurație similară. La o persoană deprimată procesele mintale sunt lente şi rareori trec dincolo de probleme referitoare la întâmplări imediate şi interese de moment; toate activitățile legate de gândire sau de acțiune sunt molatice şi lipsite de energie. Desigur, interpretările studenților au putut fi influențate şi de modurile tradiționale de a reprezenta tristețea în dans. Esențial este faptul că mişcările, fie inventate spontan, fie copiate după alții, vădeau o structură formală foarte asemănătoare cu cea a stării sufleteşti în cauză. Pe scurt, dacă anumite calități vizuale ca forma, viteza, direcția ori ritmul sunt nemijlocit accesibile, pare îndreptățit să presupunem că aceste calități structurale sunt purtătoarele unei expresii direct comprehensibile ochiului. Din cele prezentate mai sus nu trebuie să deducem că expresia perceptuală se raportează neapărat la un intelect „dinapoia ei". Noi percepem mişcările lente, molatice, „adormite" ale unei persoane în contrast cu cele vioaie, prompte şi viguroase ale alteia, dar nu trecem neapărat dincolo de înfățişare, la oboseala sau agerimea psihică dinapoia ei. Oboseala şi vioiciunea sunt conținute în însuşi comportamentul fizic; ele nu se disting în esență (structural vorbind) de „oboseala" smoalei care curge încet sau de soneria „energică" a telefonului (Arnheim 1979). De unde rezultă că putem găsi expresie vizuală în orice obiect sau fenomen coerent structurat. O stâncă abruptă, o salcie plângătoare, culorile unui amurg, fisurile dintr-un zid, o frunză care cade, un izvor care curge, o simplă linie sau pată de culoare, ori dansul unei forme abstracte pe un ecran cinematografic sau limbile jucăuşe ale unui foc deschis au tot atâta expresivitate ca şi corpul omenesc şi îl pot servi pe artist la fel de bine. Subliniem din

nou, în concluzie, că expresia/expresivitatea este o caracteristică inerentă a configurațiilor perceptuale care rezultă din conbinația unor calități structurale ca forma, viteza, energia, direcția, poziția, complexitatea/simplitatea, tensiunea, ritmul. Regăsim aceste calități structurale în obiecte, plante, animale, minerale, peisaje, în obiecte artistice, imagini, în dans, muzică, fenomene naturale (vânt, furtună, freamăt de frunze etc.), fenomene economice, politice, sportive etc.

*

Daca ne punem problema dezvoltarii expresivitatii vizual-plastice, este foarte important din punct de vedere didactic sa stim **că expresiile, expresivitățile configurațiilor de stimuli indiferent de ce natură sunt, pot fi:**

- receptate (înțelese prin sesizarea calităților structurale şi confruntarea lor cu modele mintale, inclusiv culturale, ale diferitelor tipuri de expresivități/stări, prin diferite mecanisme cognitive - după Gates (Benga, O. 2003), de exemplu, copiii recunosc expresiile emoționale în următoarea ordine: râs, suferință, mânie, oroare, dispreț);
- resimțite (trăite prin intermediul structurilor afective, inteligenței emoționale, empatiei);
- exprimate (transmise, comunicate prin diferite mijloace, apelând la diferite coduri, limbaje, inclusiv la limbajul plastic).

Din cele enumerate pe scurt mai sus reiese faptul că antrenarea, stimularea, dezvoltarea, rafinarea expresivității vizual-plastice în sens creativ, deci în beneficiul individului, fie viitor receptor sau creator de artă, viitor actor, regizor, balerin, psiholog, terapeut, psihiatru, educator, profesor, preot, politician, scriitor etc., se sprijină strategic pe cele trei acțiuni/activități - receptare deci înțelegere, simțire deci trăire şi exprimare deci comunicare.

Nu este suficientă, pentru dezvoltarea sensibilității vizual-plastice, a potențialului expresiv, simpla receptare a diverselor configurații de stimuli structurați expresiv în diferite opere muzicale, plastice, artistice, realități naturale, chair dacă sunt sesizate, explicate, înțelese unele calități structurale ale acestora (tensiunea, forța, ritmul etc.). Cu siguranță, aspectul cognitiv al receptării expresiei/expresivității şi înțelegerii acesteia este

foarte important, dar nu suficient. Aspectul afectiv, trăirea acestor structuri expresive prin implicare empatică sau prin alte forme ale „inteligenței emoționale" sunt la fel de importante, iar în receptarea artei poate chiar esențiale. Dar în sens creativ (inclusiv în structurarea demersului didactic în sens creativ) stimularea, dezvoltarea expresivității vizual-plastice nu poate avea loc, sau în orice caz este ciuntită, dacă ceea ce este înțeles şi simțit nu este şi comunicat, transmis, indiferent prin ce mijloace. Deci, pe scurt, dând posibilitatea persoanelor să comunice, să exprime prin diferite limbaje cât mai diverse ceea ce simt şi înțeleg, cum simt şi înțeleg în felul lor diferite situații, stări, idei, sentimente, etc., avem şansa ca acestea să devină mai expresive, mai creative.

Vom prezenta în continuare mai multe modalități de exersare, explorare, învățare, înțelegere, trăire emoțională, exprimare prin diferite transcodări a diferitelor fațete expresive ale existenței şi lumii în care trăim, prin intermediul activităților vizual-plastice. Ca un preambul la modalitățile practice pe care le vom prezenta, suntem obligați să marcăm trei aspecte întâlnite foarte des în educația vizual-plastică. Primul aspect: mulți profesori, învățători, când e vorba de virtuțile expresive ale limbajului plastic, de expresivitatea mijloacelor plastice, se rezumă la ataşarea de etichete lingvistice acestora. Astfel, liniei verticale îi sunt ataşate etichete de: echilibru, măreție, înălțare; liniei zigzagate - ritm puternic, energie, forță etc. Este metoda dicționarelor de limbi străine. Trecerea de la aceste etichete la exprimarea plastică sau la descifrarea unor reproduceri de artă este dificilă, artificială şi contra-productivă în cele mai multe cazuri. Al doilea aspect: alți profesori de educație plastică creează diferite situații expresive (fragmente muzicale, obiecte expuse etc.) pe care subiecții trebuie să le transpună în discursuri plastice, marşându-se doar pe simțirea şi empatia acestora şi ignorându-se aspectul cognitiv. Al treilea aspect: li se explică persoanelor în ce constă expresivitatea, care sunt însuşirile sale (energia, ritmul, tensiunea etc.), eventual se ilustrează explicațiile cu reproduceri de artă, apoi se trece la rezolvarea plastică a unor teme expresive (de exemplu furtună). Dacă reducem cele trei situații la o schemă simplă avem:

1) element plastic - etichetă expresivă → realizarea unei teme cu ajutorul liniei expresive

aspect cognitiv exprimare, comunicare

2) situație emoțional - expresivă → transpunerea în discurs plastic

trăire exprimare, comunicare

3) caracteristicile expresivității → recunoaşterea acestora → realizarea unei teme

vizual-plastice (forța, forma, în imagini cu potențe expresive

tensiunea etc.) ilustrare, întărire, (furtuna etc.)

aspect cognitiv model cognitiv exprimare, comunicare

În prima situație se neglijază momentul trăirii, simțirii, în a doua momentul cognitiv (înțelegerea), iar în cea de-a treia momentul trăirii este redus la ilustrare/exemplificare, care în esență este tot cognitivă.

Prin jocurile, exercițiile, experimentele didactice, metodele propuse de noi, de alți profesori de educație plastică (Şuşală I. 2000; Zaica-Daniela A. 2000; Kessler-Şuşală 1982 et.), s-a încercat depăşirea acestor carențe semnalate aici. Astfel, pentru studierea, înțelegerea, simțirea şi explorarea posibilităților de expresie ale liniei plastice se pot iniția cu elevii explorări vizual-plastice şi reprezentări ale diferitelor mişcări, gesturi, alunecări, rostogoliri, căderi, plutiri etc. ale diferitelor obiecte, substanțe:

a) desenarea cu creionul sau alt instrument a unei pietre, pene, fir de ață, frunze, coli de hârtie etc., care sunt lăsate să cadă liber în spațiu;
b) reprezentarea liniară a curgerii apei, mierii, smoalei, laptelui, fumului etc. sau a valurilor, norilor;
c) reprezentarea gesturilor pe care le face mâna când mângâie, frământă aluatul, coase cu acul, scrie, pictează etc.;
d) reprezentarea cu ajutorul liniei a diferitelor zgomote, sunete, sau fragmente muzicale;
e) transpunerea cu ajutorul liniilor a diferitelor trasee parcurse într-o oră, o zi de către diferite ființe (melc, furnică, şarpe, pasăre, muscă, țânțar, om obosit, copil de un an, om beat etc.);
f) reprezentarea cu ajutorul anumitor linii a diferitelor gusturi (acru, amar, sărat, dulce, dar şi a gustului cireşei coapte, putrede, a apei etc);
g) redarea bătăilor inimii cu ajutorul liniei (electrocardiograma);

h) povestirea vizuală a unei zile, săptămâni, folosind diferite linii, culori, pete şi simboluri (semne convenționale) stabilite anterior (vezi şi „metoda scrierii plastice”);
i) sugerarea cu ajutorul liniei a diferitelor obiecte (scoici, hârtie mototolită, scoarță de copac, ghem de ață, lână etc.) care se află într-o pungă neagră şi la care subiectul are acces doar prin tactilitate;
j) reprezentarea unui grup de obiecte cu ajutorul liniei, după ce în prealabil au fost acoperite cu o pânză netransparentă;
k) reprezentarea, transpunerea unor plaje de culori sau spoturi cromatice prezentate în fața elevilor, în structuri liniare.

Se pot concepe exerciții ludice în care sunt explorate, exploatate în sens expresiv mişcările mâinii care face corp comun cu instrumentul de desenare/pictare sau chiar cu suprafața:

a) hârtia, suprafața de desen, care poate fi albă sau de anumite culori, este considerată ringul de dans; mâna copilului/elevului şi creionul sau alt instrument sunt personajele, perechea care dansează; se poate dansa pe hârtie după anumite ritmuri muzicale (monotone, liniare, crescătoare, pulsante, sincopate etc.); dansurile liniare cu diferite ritmuri pot apoi fi comparate între ele, descoperindu-se diferențe, asemănări, caracteristici;
b) aceeaşi situație, doar că „ringul de dans” este înlocuit cu un „patinoar”, deci mâna cu creionul capătă viteză mai mare;
c) trasăm linii foarte fine, delicate, dure, agresive etc. folosind diferite instrumente: creion, peniță, carioca, pensulă cu vârf sau lată, moale sau aspră şi executăm cu ele diferite mişcări care să lase urme pe hârtii (împunsături, biciuiri, mângâieri linse, mişcări dezordonate, ample, mici, zigzagate etc.);
d) jocuri gestice cu o mână, cu ambele, cu picioarele sau cu tot corpul, care să fie asemenea cu diferite linii, zgomote, culori, mirosuri, gusturi sau cu diferite fenomene (furtună, foşnet de frunze, flăcări etc.);
e) jocul/metoda maşinii de cusut desene

Se pot iniția explorări de forme în sensul sporirii sau modificării expresivității lor folosind tehnici şi instrumente diferite sau exploatând linii cu diferite caracteristici expresive (forță, ritm, tensiune, volum, formă etc.):

a) realizarea unor portrete folosind rând pe rând altă tehnică, alte instrumente şi linii reci, calde, aspre, moi, ascuţite etc.;
b) transpunerea unor forme (reproduceri) tratate pictural sau decorativ în lucrări tratate liniar-gestic;
c) transpunerea anumitor gesturi, forme, în culori agresive, calde, reci, uşoare, grele, energice, leneşe;
d) construirea, desenarea, pictarea unor forme/corpuri expuse, folosind diferite linii-gesturi (linii-gesturi ale adierii vântului, ale ţârâitului unui ceas deşteptător, ale scârţâitului unei uşi ruginite, ale ţipătului ascuţit, ale urletului unui lup, ale timbrului specific unui instrument muzical etc.);
e) se pot iniţia experimente sinestezice pentru descoperirea, exersarea şi conştientizarea potenţelor expresive ale culorii în corelare cu diverse linii, forme, zgomote, gusturi etc :
   - astfel petele cu margini precise, obţinute prin aşternerea lor pe hârtia uscată, sunt înrudite structural cu: zgomotul produs de un geam spart, gustul vitaminei C, materialele zgrumţuroase la pipăit şi mirosul oţetului;
   - petele difuze spre margini, obţinute prin lucrul pe hărtie umedă, plac la fel precum „zgomotul" pe care îl face, când toarce, pisica, gustul ciocolatei, mângâierea catifelei.

Încheind această sumară prezentare a unor modalităţi de receptare, trăire şi exprimare a diferitelor configuraţii expresive de stimuli şi transcodarea lor în principal în discurs plastic, subliniem din nou că dezvoltarea creativă a expresivităţii vizual-plastice are şanse să se producă mai ales când elevii, studenţii sunt participanţi activi la experienţe cognitive, afectiv-empatice şi de comunicare/exprimare, împletite în varii constelaţii

*

Dezvoltarea imaginaţiei combinatorice prin descoperirea, exersarea şi utilizarea operaţiilor plastice (vezi problema prezentata in cadrul temei 8)

SARCINI DE LUCRU INDIVIDUAL :

1. Realizarea unor exercitii simple de transformare a unor mici fragmente sonore (muzicale) in expresii plastice liniare folosind ca tehnica creionul negru moale (cel putin 5 exercitii). Fragmentele sonore le alege studentul. Atentie la ritm, viteza, inaltimea sunetelor si la desfasurarea spatiala – predominant pe orizontala, verticala, oblica, pulsatorie sau sub forma unui camp.

TEMA 11

METODE SPECIFICE DE STIMULARE/DEZVOLTARE A CREATIVITĂȚII VIZUAL-PLASTICE

SCOPUL : Redescoperirea placerii si fascinatiei jocului si importanta sa in activitatile
.... de tip artistic, exersarea/simularea acestora individual sau in grup restrans si elaborarea de noi variante.

OBIECTIVE/COMPETENTE :

- sa redescopere universul ludicului si valoarea sa formativa pe taramul creativitatii;
- sa foloseasca in diferite situatii de invatare jocuri/metode adecvate scopului urmarit;
- sa construiasca noi jocuri si noi variante la cele existente.

STRUCTURA LOGICA A MODULULUI :

Ce facem la activitatile plastice

Din ce se naste Lucrarea plastica

Cum putem realiza lucrari plastice care sa contina un cat de mic nou?

Exercitii/jocuri de incalzire a mainilor, ochilor si a mintii imaginative

Explorari vizuale formice

Metode dare introduc noi viziuni asupra nasterii formelor plastice

Metode/jocuri de schimbare a viziunii plastice

Metode colective

Metode de incifrare/descifrare a personalitatii

Metode structural-obiectuale

Alte metode.

Noul, originalul nu apar doar din combinatorică, din jocul ingenios al procesărilor formelor, culorilor, compunerii spațiale, ci şi din incitarea diverselor „situații plastice" şi din modul de abordare a lucrurilor la nivel paradigmatic. Am văzut în paginile anterioare diverse modalități de stimulare/dezvoltare a sensibilității şi expresivității plastice; am constatat importanța diversificării operațiilor vizual-plastice, a procedeelor combinatorice în abordarea creativă a problemelor vizual-plastice; am văzut, de asemenea, valoarea propulsivă, incitativă, de mare deschidere ontologică şi creativă pe care o reprezintă „situațiile plastice" dacă sunt folosite cu subtilitate, ingeniozitate şi sensibilitate.

Pentru punerea la lucru a resurselor şi energiilor interne de care dispune subiectul pentru incitarea curiozității, interesului, pentru permutări/jocuri paradigmatice, ieşirea din banal, obişnuit şi transpunerea/intrarea în neobişnuit, posibil, nou, inedit, avem la îndemână o serie de metode, procedee, tehnici care încearcă să-l pună pe acesta în contexte/situații cognitiv-afective insolite, paradoxale, care să-i declanşeze potențele creative exprimabile şi prin limbajul plastic.

Numărul metodelor practicate astăzi în lume în scopul educării creativității la tineri şi al reeducării creativității adulților era cu mult peste 100 în anii '80 ai abia încheiatului secol (Stoica A.,1983). Astăzi numărul lor este şi mai mare. Pe noi nu ne interesează aici discuțiile despre clasificarea metodelor de stimulare a creativității. Vom prezenta o serie de metode creative care pot fi folosite în activitățile vizual-plastice cu subiecții de vârste foarte diferite (6-70 ani). Multe din aceste metode sunt o adaptare a unor tehnici binecunoscute la specificul activităților vizual-plastice, altele sunt culese şi prelucrate/experimentate de la diverşi profesori din Bucureşti, Galați şi Cluj, unele ne aparțin. Unele au fost imaginate, elaborate împreună cu studenții interesați de problematica stimulării creativității. Altele au fost induse de invențiile unor scriitori, poeți, artişti plastici, inventatori, savanți etc. Toate au fost folosite, experimentate sau mai degrabă jucate în cadrul activităților plastice desfăşurate cu elevi de diferite vârste, în cadrul seminariilor de didactica specialității cu studenții sau a unor ateliere deschise.

Aceste metode pot fi folosite individual sau în cazul unor grupuri mici (până la 30 de subiecți). Prezentarea lor se va face într-o ordine relativă.

Cine abordează problematica creativității şi creației vizual-plastice, fie elev, student, artist plastic, psiholog şi cu deosebire educator de artă, va fi asaltat mai devreme sau mai târziu de cel puțin trei întrebări esențiale din perspectivă pragmatică : Ce facem la activitățile vizual-plastice? Din ce se naşte lucrarea plastică? Şi cum intăm în starea de a face?

În câmpul acestor activități vizual-plastice întotdeauna facem ceva concret, material, obiectual, gestic-motor şi în acelaşi timp ceva spiritual, mental, imaterial. Realizăm o lucrare bidimensională sau tridimensională, elaborată sau doar schițată folosind o anumită tehnică. Această lucrare/compoziție plastică este un „obiect" cu existență proprie, care poate include în el o serie de elemente mai mult sau mai puțin prelucrate, codificate: idei, forme, culori, sentimente, texturi, cromorfeme, elemente structurale, semnificații, simboluri, linii, pete, combinații ale acestora. Obiectul vizual-plastic se vrea a fi un lucru nou, care să conțină ceva nou, noutate, originalitate, inventivitate, expresivitate, oricât de mici ar fi acestea. Cum putem realiza lucrări plastice care să conțină un cât de mic nou? Avem posibilități infinite, resurse numeroase - interne şi externe, materiale şi spirituale, raționale şi iraționale, diurne şi nocturne (onirice), digitale şi analogice, sensibile şi combinatorice, situaționale şi paradigmatice etc.

Lucrarea plastică nu apare din senin, ea se naşte în urma unei munci intense, mintale şi concret-plastice, în urma conlucrării unor mecanisme şi procese psihice de elaborare mentală, interioară şi realizare, transpunere concret obiectuală. În elaborarea mentală şi concomitent concret-obiectuală a unei lucrări plastice pot fi antrenate, activate o serie de elemente (reprezentări în sens cognitiv), procesări/operații sau o parte dintre acestea:

- elemente idei (viață, armonie, melancolie, complexitate, muzicalitate etc.);
- elemente formă (unghiulare, rotunde, mixte, ramificate, plane, spațiale, figurative, abstracte etc.);
- elemente culoare (mai multe, mai puține, tonuri, nuanțe, în diverse contraste sau deşfăşurări armonice etc.);
- elemente structurale şi structurante (grupări de puncte, de linii, de pete, grupări de elemente stropite, pulverizate, presate, repetiții ritmice, desfăşurări fractate etc.);

- structuri de suprafață (texturi) inspirate din natură, prelucrate sau pur şi simplu inventate prin jocul elementelor de limbaj plastic şi al tehnicilor plastice (care vor sugera senzații vizual-tactile - moale, aspru, lucios, mat, zgrunțuros, uscat, umed etc.);
- structuri de adâncime, organizări interne la nivel macro şi microscopic care sugerează organizări existente şi posibile ale datului şi creatului, dar şi ale posibilului;
- combinații de structuri, texturi, idei;
- motive intrate în circuitul artistic (motive mai mult sau mai puțin arhetipale, simboluri, semne, teme etc.);
- combinații, configurări de culori, forme, motive, simboluri, idei, sentimente, semne iconice, semne pur plastice, emoții, stări etc.;
- combinații, asocieri diverse ale celor înşirate mai sus etc.

Cantitatea de elemente din care se poate constitui, naşte o lucrare plastică este considerabilă; posibilitățile de alegere a anumitor elemente, combinarea lor tinde spre infinit. Noul, originalul poate lua naştere, uneori la dimensiuni surprinzătoare, dacă sunt puse la lucru cât mai multe resurse şi mecanisme psihice ale subiectului implicate în creativitate şi dacă se creează un climat favorabil. Pregătirea intrării în „starea de a face" (sau reveria, după unii autori) poate fi facilitată de unele metode de încălzire a mâinilor, ochilor şi minții, de deblocare a funcțiilor imaginative, de inducere a unor reverii lucide sau poetice etc. Subiectul angajat într-un demers vizual-plastic creativ, antrenat treptat în acest sens, va cunoaşte şi va exersa elementele şi procesările care converg într-o lucrare plastică; el va descoperi jucându-se, exersând, elaborând, reelaborând, faptul că elementele lucrării şi procesările la care sunt supuse se aleg conştient şi inconştient în funcție de preferințe, problema plastică, idee (subiect), de impulsuri, obsesii, preocupări, stări de moment, de paradigma vizuală (formică, spațială, compozițională acceptată conştient sau subconştient), în ultimă instanță de personalitatea proprie. Şi pentru că noul, originalul apare undeva la confluența dintre combinatorică, subtilitatea şi sensibilitatea alegerii şi codificării vizual-plastice a constituenților lucrării plastice şi modul de abordare a lucrurilor, problemelor la nivel paradigmatic, totul scăldat de emoționalitate şi susținut energetic de motivații cultivate cu curaj, profesorul de educație plastică, studentul şi elevul pot apela împreună la o serie de metode, tehnici care facilitează această întâlnire, inducând stări creative.

<u>Exerciții, metode vizual-plastice de încălzire a mâinilor, ochilor şi a minții imaginative</u>:

1. Priviți intens acest punct de pe tablă, apoi mutați-vă ochii pe tavan şi cuprindeți cu privirea o suprafață mai mare.
2. Plimbați-vă privirea pe această linie (trasată pe tablă) de sus în jos, de jos în sus.

3. Plimbați-vă privirea pe acest cerc spre dreapta, spre stânga (pe cicumferință) apoi căutați centrul lui nemarcat.
4. Urmăriți cu privirea diferite obiecte care cad sau planează (fulg de găină, pană, coală de hârtie, bob de mazăre, fir de ață etc.).
5. Plimbați-vă privirea pe toate conturile posibile ale acestui obiect tridimensional (se expune un obiect tridimensional).
6. Mutați-vă privirea pe diferite suprafețe colorate de dimensiuni diferite (expuse în fața subiecților).
7. Mişcați-vă ochii pe o cruce greacă de la centru spre capetele orizontale (divergența ochilor), apoi înapoi spre centru (convergența ochilor), iar de aici acelaşi exercițiu pe verticală.
8. Desenați în aer cu mâna dreaptă apoi cu stânga şi în final cu amândouă deodată, cercuri, case, ființe etc.
9. Imitați în aer cu mâinile diferite gesturi ale unor ființe, lucruri, oameni (zbor, salturi, târâre, înot, alunecare, scurgere, rostogolire etc.).
10. Desenați pe spatele colegului cu un deget diferite forme, urmând ca acesta să le recunoască. Inversați apoi locurile.
11. Desenați pe o suprafață plană diferite forme fără creion sau alt instrument, ci doar cu un deget şi fără urme.
12. Plasați un punct pe o suprafață cu creta sau creionul. Pornind din acel punct „desenați" cu privirea diferite forme neîntrerupte.
13. Subiecților li se arată rând pe rând diferite cartonaşe colorate cu o singură culoare, cu două sau trei (pată plată). Fiecare culoare trebuie transformată într-un gest exprimat în aer sau pe hârtie cu un creion.
14. Subiecții ascultă şi transformă în gest exprimat în aer sau pe hârtie diferite zgomote, sunete.
15. Diferitele gesturi pe care le face educatorul sau un elev sunt transformate de ceilalți în zgomote, sunete, realizate doar cu posibilitățile proprii.
16. Elevii imită rând pe rând sunetele emise de diferite ființe sau fenomene; ele vor fi transformate în semne grafice, cromatice sau în scriituri ritmice.

17. Vizualizarea sub formă grafică sau cromatică rapidă a diferitelor cuvinte, noțiuni, stări, sentimente (complicat, sus, simplu, uşor, prietenie, somn, extaz, tristețe, dulce, infinit etc.).
18. Desenați, pictațî, modelați simplu şi rapid copacupasărea, pădureacalul, casapeştele, frunzamaşina, vioarafluture, linguramâna etc.
19. Găsiți cât mai multe semnificații, înțelesuri unui punct, pete, forme, linii etc.
20. Culcat pe burtă în iarbă (efectiv sau îmi imaginez) privesc: firele de iarbă sunt mai mari decât omul, copacul, casa din depărtare.
21. Privesc un mic strop sferic de apă/rouă; ce văd în el? Privesc în căucul unei linguri de argint, apoi pe suprafața bombată; ce văd? Privesc in ochii colegului de bancă; ce văd?
22. Lipit cu corpul vertical de trunchiul unui copac (efectiv sau îmi imaginez) privesc în sus de-a lungul tulpinei şi coroanei până sunt copleşit vizual de forța şi măreția acestuia.
23. Privesc intens şi admirativ un obiect sferic (natural sau artificial) aşezat în mijlocul unei dezordini (hârtii mototolite, fire de ață încâlcite etc.).
24. Privesc cu lupa textura unor obiecte, fructe, semințe etc. (portocală, fir de nisip, rocă, piele, strop de apă) şi descopăr relief planetar sau cosmic.
25. Privesc o fantă (rază) de lumină albă, albastră sau de altă culoare; sunt uimit, înfiorat de perfecțiunea şi irealitatea razei.

26. <u>Explorări vizuale formice</u>

Privesc, explorez vizual şi tactil încercând să descopăr, să înțeleg, să mă bucur de formele, culorile, texturile, de relațiile formice existente într-un obiect tridimensional, natural sau artificial (rocă, frunză, lingură de lemn, rădăcină, cană, ou de găină, piatră de râu, măr, fus, blid de lut ars etc.). Încerc să descopăr forma mare, mă plimb cu privirea şi degetele pe diferite contururi posibile, curbe, moi sau mai aspre, unghiulare; descompun vizual forma în diferite forme mai mici, compar dimensiunile părților componente, caracterele lor uşor sau accentuat diferite (rotunde, unghiulare, mixte, liniar-ramificate, expansive, explozive, staționare, implozive, pulsative, centripete etc.). Încerc să descopăr

chipul formei - liniştit, torsionat, răsucit, presat, uscat, chircit, ars, încordat, calm, distins, trist, greoi, zvelt etc., altfel spus posibile urme (efecte) ale unor forțe interne (de creştere, îmbătrânire, uscare) sau externe deformatoare (presare, împingere, ardere, uscare, lovire etc.). Explorez apoi posibile modificări expresive ale formei, texturii suprafețelor în funcție de interacțiunea cu lumina, mişcând-o şi poziționând-o cât mai divers. Desigur, forma poate fi „simțită" ca fiind fină, moale, delicată, alveolată, rece, caldă, uşoară, grea, simplă, complicată, zveltă etc., dar pentru a fi înțeleasă ea trebuie să-şi facă loc în clasele de forme sau calități formale pe care le am în minte; deci trebuie să o compar cu prototipuri de forme: cerc, pătrat, triunghi, cub, sferă, cilindru, con etc., precum şi cu prototipuri de calități structurale: simetrie, asimetrie, dinamism, staticism, centripet, centrifug, feminitate, masculinitate, mineral, vegetal, organic, solid, fluid etc. Eventual o descompun, o segmentez vizual dacă e complexă în forme mai simple şi-i cercetez şi relațiile dintre părți, încercând să-i descifrez calitățile expresive: unitară, tensionată (contraste între părțile unghiulare şi cele rotunde, între cele compacte şi cele ramificate, între zonele/suprafețele netede şi cele texturate, între cele liniştite şi cele contorsionate etc.), lamelară, fibroasă, corpusculară, tânără, bătrână, proaspătă, uscată etc. Şi în tot acest periplu exploratoriu, vizual-tactil, mă identific empatic cu peisajul molcom sau adânc brăzdat al formei, privind-o detaşat de restul lumii, simțind treptat că ea este în mintea mea şi nu în afară în fața ochilor (vezi contemplația, la Plotin: „Eu însă nu desenez, ci doar contemplu, iar liniile corpurilor capătă realitate de parcă ar ieşi din mine", citat în Pierre Hadot 1997).

Metode care induc noi viziuni asupra naşterii, elaborării formelor plastice

27. Maşina de cusut … desene

În actul desenării, naşterii formelor prin plimbarea/alergarea liniei pe o suprafață plană, cea care produce mişcarea şi deci curgerea, mai lină sau mai sacadată, mai avântată sau mai estompată, a formelor dintr-un vârf de grafit mai tăios sau mai moale sau dintr-un trup de cărbune catifelat, este mâna, cea mai inteligentă prelungire a corpului şi a minții ca instrument senzoriomotor. Ea plimbă unghiular sau rotund, delicat sau aspru, şovăitor sau sigur instrumentul respectiv pe hârtie, carton, pânză sau alt suport.

Suportul rămâne relativ inert şi suportă dezlănţuirea sau dansul mai molcom al mâinii şi al creionului/cărbunelui pe trupul său.

Jocul numit „maşina de cusut desene" propune, pornind de la principiul funcţionării maşinii croitorului, o inversare de funcţii: mâna cu instrumentul născător de linii (creion, cărbune, carioca etc.) stă pe loc, în schimb suportul (hârtia) se mişcă, „cosând" diferite forme. Un elev este maşina de cusut iar altul este croitorul. Elevul „maşină de cusut" ţine un creion, pix etc., ca pe un ac de cusut şi face mişcări de sus în jos, circulare sau segmentate de mică amploare, sau stă pe loc cu instrumentul (acul-creion) înfipt în suport; elevul „croitor" deplasează foaia de desen (materialul) sub ac (creion), „cosând" (desenând) un portret, un obiect, un peisaj sau orice altceva. Ce se câştigă şi ce se pierde prin acest procedeu-joc în elaborarea formelor plastice? Se obţine o mai mare libertate şi lejeritate în configurarea formelor, o bucurie şi plăcere dată de noutatea tehnicii, o anumită cursivitate/muzicalitate a liniilor şi a formelor şi poate chiar o ingenuă, feciorelnică stângăcie a gestului desenării. Se pierde din siguranţa desenării şi din „aroganţa" mâinii drepte (sau stângi).

Mişcarea planului suport în vederea curgerii unor forme din creion modifică într-un fel relaţia ochi - mişcare – desen, în sensul creşterii responsabilităţii vederii în stăpânirea suprafeţei mişcătoare.

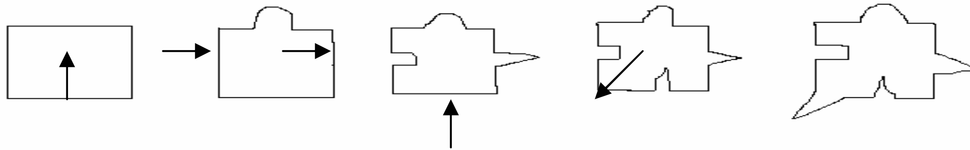
Acest joc poate fi practicat sub diferite variante:

- un subiect ţine creionul altul deplasează hârtia;
- acelaşi subiect ţine creionul nemişcat cu mâna stângă şi mişcă hârtia cu mâna dreaptă (sau invers);
- un subiect deplasează hârtia cu ambele mâini, altul ţine fixe două creioane;
- acul (creionul) poate face diferite mişcări ritmice în ax vertical, în plan orizontal sau poate apăsa mai tare sau mai slab;
- în loc de creion se poate folosi orice alt instrument, inclusiv un recipient perforat din care curge culoare.

28. <u>Metoda forţelor dirijate</u>

Este o metodă de naştere a unor forme noi pornind de la nişte forme date, existente, geometrice sau oarecare, iconice sau mai puţin iconice, asupra cărora se aplică diferite

forțe deformatoare din exterior spre interior sau invers, din interiorul formei spre exteriorul ei. Aceste forțe pot fi puternice, slabe, lente, rapide şi de durate diferite.



Este o metodă prin care subiectul descoperă, îşi imaginează şi realizează plastic dinamica transformării formelor sub influența unor forțe. Formele nu mai apar statice, împietrite, ele fiind trăite/modificate elastic, dinamic, reținând în ele efectele forțelor şi scurgerea timpului. Se poate aplica această metodă şi la formele iconice. Se pot orchestra cu aceste forme în desfăşurare dinamică-ritmică configurații plastice complexe care pot fi conjugate în diverse registre cromatice. Metoda poate fi folosită şi asupra formelor tridimensionale modelate în lut.

29. <u>Spălarea picturilor</u>

Spălarea rufelor, farfuriilor, mâinilor, fețelor, creierelor, a banilor etc. De ce nu şi spălarea picturilor. Spălarea, ca operație clasică, presupune înlăturarea totală sau în parte a murdăriei, petelor de pe sau dintr-un obiect. Spălarea este o acțiune de înmuiere, săpunire, frecare, limpezire după care urmează stoarcerea, uscarea şi călcarea, după caz. Şi ființele vii pot fi spălate total sau fragmentar. Din punct de vedere vizual-plastic, ca efecte asupra câmpurilor/petelor cromatice de pe o suprafață, ne rețin atenția din acțiunea numită spălare, secvențele care se referă la înmuiere, săpunire, frecare şi uscare. Prin înmuiere, adică prin realizarea unui mediu lichid, culorile încep să se dilueze (fie în apă culorile de apă, fie în ulei de in sau diverşi diluanți celelalte culori), să se deplaseze, realizându-se diverse fuziuni (amestecuri necontrolate). Prin frecare cu pensula, cârpa, buretele, degetele etc., masele cromatice, muiate în prealabil, suferă suprapuneri, amestecuri, deplasări, modificări noristice (asemeni norilor). Metoda „spălării" poate face minuni plastice în cazul unor lucrări realizate prea rigid, clasic, exact, cuminte; după realizarea cuminte, exactă a unei teme date sau libere, planşele se „spală", adică se introduc şi se scot rapid într-o/dintr-o găleată cu apă sau se toarnă pe ele puțină apă care

se întinde apoi cu mâna, cu buretele sau cu o cârpă prin diferite mişcări (circulare, liniare, zigzagate etc.). Formele cuminţi se deformează lichidic, fumic sau noristic. Prin această metodă se introduce în elaborarea clară, cuminte, rigidă, exactă a cromorfemelor o anumită cantitate de hazard, ce poate fi exploatat creativ dând naştere, uneori, la evenimente vizual-plastice inedite, expresioniste, onirice, lirice, poetice.

30. Metoda petelor întâmplătoare

Pe o suprafaţă de hârtie se aştern la voia întâmplării câteva pete de culoare de forme şi mărimi diferite, de consistenţe sau transparenţe diferite şi care eventual se pot suprapune pe anumite porţiuni. Petele întâmplătoare pot fi realizate prin diferite tehnici: stropire, presare, frecare, picurare, scurgere etc. Apoi se intervine adăugând, completând, transformând jocul de pete într-o imagine iconică. Subiectul, la fel ca în cazul testului Rorschach, învârte planşa şi o priveşte în patru poziţii, descoperind (proiectându-şi) în petele colorate diferite forme de plante, animale, fiinţe, lucruri, peisaje, situaţii; dar aici subiectul intervine cu mijloace plastice şi face vizibil şi pentru ceilalţi ceea ce întrevede el. De asemenea, petele întâmplătoare sunt realizate de subiect. Această metodă solicită capacitatea de imaginare, gândirea analogică, capacitatea de semnificare. Subiecţii pot realiza fiecare lucrarea proprie pornind de la petele produse de ei sau pornind de la aceleaşi pete scanate şi reproduse.

Variante:

- prelucrarea formelor din tencuiala pereţilor scorojiţi;
- prelucrarea norilor din fotografii speciale;
- prelucrarea petelor de apă colorată etc.

31. Metoda substituţiei

Constă în înlocuirea unui element formic rând pe rând cu alte elemente formice. De exemplu, la tema „copaci", deci un peisaj, aceştia pot fi înlocuiţi rând pe rând cu alte elemente formice: mâini, scaune, stâlpi, pisici, femururi, degete, bastoane, linguri etc. Elementele iconice care înlocuiesc copacii împrumută unele atribute vizuale ale acestora - verticalitatea, alungirea, faptul de a fi bine înfipţi în pământ, ramificarea etc. Metoda se bazează pe descoperirea unor analogii (în exemplul de mai sus vizuale), ea stimulând

gândirea analogică - o veritabilă sursă creativă. Pot fi exploatate creativ analogiile formice, cromatice, functionale, procesuale, de proximitate etc.

32. Transpunerea atributelor de la un element la altul

În lumea vizuală întâlnim o infinitate de forme, culori, texturi, configurații etc., bogăție care l-a făcut pe Roger Caillois (1975) să afirme că Natura are mai multă imaginație decât noi. În această diversitate de „obiecte vizuale”, omul navighează ghidându-se după anumite criterii, însuşiri constante. Astfel noi constatăm că unele obiecte vizuale se mişcă cu diferite viteze, altele sunt imobile, unele sunt rotunde, altele ramificate, unele sunt moi, elastice, altele tari, aspre, unele sunt transparente, translucide, lichide, altele fumice, instabile, altele stabile aproape veşnice sau din contră efemere, unele sunt roşii, albastre sau albe cu dungi negre etc. Aceste atribute, caracteristici vizual-plastice ale obiectelor vizuale pot fi exploatate creativ în configurarea unor imagini plastice inedite, originale şi expresive. Aceste atribute (transparența, fluiditatea, opacitatea, încremenirea etc.) pot fi preluate de la unele obiecte vizuale şi transpuse la alte obiecte vizuale (ceasuri care se preling ca mierea de albine, copaci transparenți ca de sticlă, portrete împietrite, obiecte pământii, obiecte fumice, cuburi ramificate etc.). Metoda prilejuieşte configurarea unor expresivități noi, surprinzătoare (flori carnale, osoase, metalice, fumice, lichide etc.), poetice, metafizice şi de asemenea stabileşte relații, transferuri, analogii între diferitele regnuri, stări de agregare, substanțe, tărâmuri.

33. Metoda blănii de urs

Pielea unui urs cu blana respectivă (sau a unei vulpi, oi etc.) tratată chimic poate fi aşezată pe jos într-un interior. Pielea ursului este de fapt forma ursului desfăcută ca o coajă şi întinsă pe o suprafață plană; este forma tridimensională (carcasa acesteia) desfăcută şi transformată într-o formă bidimenasională. Ne putem propune să desfacem „pielea” diferitelor forme tridimensionale în forme plane: pielea unui copac, a unei case, a unui nor, pielea unui sentiment, pielea unei idei etc.

Când se aplică în reprezentarea formelor reale, metoda dezvoltă capacitatea translatării vizual-plastice de la tridimensional la bidimensional (desfăşurarea formelor, ca şi rabaterea lor, ținând de inteligența spațială). Când se aplică unor fenomene, procese nemateriale, sunt activate structurile imaginative, fantezia.

34. Metoda umbrelor colorate

În spatele unui panou alb de pânză subțire se aşează un grup de obiecte sau forme decupate din carton în aşa fel încât acestea, iluminate cu o veioză , lanternă sau lumânare, să arunce diferite umbre. Subiecții vor vedea jocul de umbre pe pânza albă asemănător teatrului de umbre.li se sugerează să picteze jocul de umbre imaginând diferite contexte, situații cromatice (contraste, game cromatice, griuri neutre şi colorate). Variantă : se poate sugera folosirea contrastului clarobscur, reliefând astfel umbrele

35. Metoda obiectelor îmbrăcate/acoperite

Se aşează mai multe obiecte care sunt apoi acoperite, învelite cu material textil (alb sau colorat); apoi sunt introduşi elevii în atelier. Li se propune să deseneze, să picteze obiectele întrevăzute, bănuite ca şi cum nu ar fi acoperite.

Variante:

- schițarea unui peisaj sau portret şi apoi învelirea lor plastică direct în lucrare;
- jocul de-a îmbrăcatul: peisaj, portret, natură statică etc. îmbrăcate cu: haine, flori, iarbă, fluturi, aripi, nori, ochi etc.

36. Metoda oglinzilor

Este o metodă prin care, pornind de la o formă desenată sau de la un fragment al acesteia, se ajunge la forme noi, simetrice, trisimetrice sau chiar mai complexe, exploatându-se jocul fascinant al oglinzilor. E nevoie de una sau două oglinzi mici, hârtie, creion. Oglinda aşezată perpendicular pe hârtie la marginea unei forme o dublează simetric; se desenează din nou forma de pe hârtie şi lipită de ea forma inversată din oglindă etc.

Variante: se pot folosi fotografii sau orice fel de imagini precum şi oglinzi concave, convexe etc. Cu formele astfel obtinute se pot realiza compozitii decorative, structuri plastice plane sau spatiale etc.

37. Metoda ciocanului

Este o metodă care se bazează pe imaginarea posibilelor transformări ale formelor sub acțiunea unei forțe puternice. Forma dată (sferă, copac, şoarece etc.) este comprimată, imaginativ, între două suprafețe (ciocan şi un plan) de sus în jos, din dreapta spre stânga sau din față spre spate. Subiectul desenează direct forma modificată.

Este o metodă care facilitează apropierea subiecţilor de anamorfozele liniare înainte de a putea înţelege explicaţiile geometrice.

Variante: înlocuirea imaginativă a ciocanului uriaş cu furculiţă, pantof, elefant, arici etc., de asemenea uriaşe.

38. Viziunea elastică asupra lumii

Ne putem imagina că toate lucrurile, formele sunt elastice încât le putem întinde cât vrem. Jocul poate începe, subiecţii realizând lucrări (portrete, compoziţii, naturi statice etc.) în care deformează formele alungindu-le în direcţii diferite.

Variantă: se porneşte de la o reproducere de artă, care este reelaborată prin alungirea formelor.

39. Metoda punctelor unite cu linii

Subiecţii primesc hârtii cu diferite reţele de puncte aleatorii sau li se cere să plaseze ei un anumit număr de puncte de diverse mărimi unde vor. Apoi sunt solicitaţi să le unească între ele prin linii drepte sau curbe, ori prin ambele feluri de linii, obţinându-se diferite configuraţii. Se încearcă apoi transformarea traseelor respective în forme care să figureze lumea reală sau lumi imaginare.

40. Metoda rostogolirii (erodării) formelor

Metoda constă în imaginarea modificărilor posibile a diferitelor forme prin rostogolirea lor îndelungată. De exemplu ce se întâmplă vizual-plastic cu pătratele, cuburile, triunghiurile, piramidele care se tot rostogolesc? Dar cu alte forme: cranii, case, fructe, diferite obiecte etc?

41. Metoda descompunerii şi aglutinării cu alte elemente

Se descompune un element-formă în mai multe părţi componente. Apoi aceste fragmente sau o parte din ele se aglutinează rând pe rând cu elemente-formă cât mai diferite. De exemplu, corpul uman se descompune în cap, gât, trunchi, braţe, picioare, apoi o parte din aceste elemente se combină rând pe rând cu diferite elemente-formă - masă, copac, cheie, pasăre, porc, cub, vultur, sticlă etc., rezultând om-masă, om-copac, om-cheie etc.

Variante:

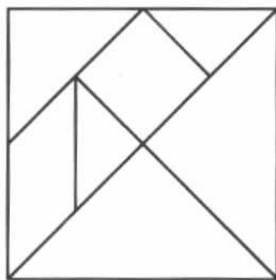
- se aglutinează fragmente provenind de la două forme;
- se aglutinează fragmente provenind de la trei sau mai multe forme;
- se aglutinează fragmente de plante cu fragmente de obiecte;
- se aglutinează fragmente organice cu fragmente de obiecte;
- se aglutinează fragmente de plante cu fragmente organice.

42. Metoda trecerii de la tridimensional la bidimensional şi invers

Metoda antrenează elasticitatea trecerii de la tridimensional la bidimensional şi invers în procesul elaborării unor forme, dezvoltând inteligența spațială a subiecților. Astfel, li se propune subiecților să realizeze în lut, prin modelare, diferite forme pe care le transpun apoi în desen. Sau mai întâi subiecții desenează formele, apoi le transpun în tridimensional sub formă de machete din carton / hârtie, sârmă sau lut.

43. Metoda elementelor geometrice (Tangram)

Japonezii folosesc un joc distractiv pentru copii, pentru a le înfăţişa desenul ca un joc. Acest jos distractiv se numeşte Tangram sau „jocul celor 7 figuri” care se obțin printr-o segmentare anumită a pătratului (vezi schema de mai jos). După ce se decupează cele 7 figuri geometrice în care a fost împărțit pătratul (hârtia din care sunt decupate e bine să fie neagră) poate începe jocul propriu-zis; se construiesc diferite siluete, umbre ale diferitelor obiecte (vapoare, căni, case etc.), animale (cocoş, cocor, câine, pisică, etc.) sau oameni în diferite poziții sau acțiuni.



Specific acestui joc este faptul că formele tridimensionale sunt reduse la forme bidimensionale, apelându-se la lumea umbrelor şi la silueta formelor (forma tridimensională văzută în anumite condiții - contre jour) şi faptul că se construiesc formele folosind mereu toate cele şapte figuri geometrice. Jocul dezvoltă puterea de analiză şi descompunere a formelor complexe în forme simple şi invers, construirea formelor siluetate (umbre) după modele, combinând cele şapte forme geometrice.

Variante:

- împărțirea unu disc (cerc) în şapte figuri;
- împărțirea unei forme siluetate (frunză, casă, om, ou etc.) în şapte figuri şi construirea altor configurații formice cu acestea.

<u>Metode de schimbare / jucare a viziunii plastice</u>

44. <u>Risipeşte singurătatea</u>

Se porneşte de la un obiect concret care este aşezat în fața subiecților. Se solicită realizarea unor lucrări plastice (natură statică, peisaj, compoziție, portret, etc.) pornind de la obiectul expus care trebuie, sub o formă sau alta, înglobat într-o structură plastică. Se cere ca elementele plastice care vor fi structurate (forme, culori, etc) să se armonizeze cu obiectul expus, el însuşi transcodat plastic. Obiectul poate fi: oală de lut, măr, craniu, flori, pălărie, ciocan, scoică, mănuşi etc.

Variante:

- se poate cere ca elementele asociate/adăugate obiectului dat să nu se potrivească cu acestea, rezultând o lucrare stranie, misterioasă, irațională;
- se poate solicita subiecților inclusiv schimbarea ambianței în care se află obiectele (pe masă, în aer, în nori, pe apă, sub apă, în foc etc.).

Metoda solicită mecanismele şi resursele subiecților implicate în procese numite armonizări de obiecte, forme, elemente, crearea de ambianțe sau dimpotrivă crearea de tensiuni, situații paradoxale, care induc sentimentul de straniu, irațional, situații şi viziuni onirico-poetice.

45. <u>Decorarea lucrurilor, ființelor, ideilor, sentimentelor</u>

A decora (din latinescul „decorare”) înseamnă a împodobi o clădire, o cameră, un perete, un obiect, o suprafață etc. cu diverse obiecte, zugrăveli, ornamente etc., destinate să le înfrumusețeze. Oamenii au decorat cu diverse motive (liniare, punctiforme, astrale, geometrice, vegetale, animale etc.) cu precădere vestimentația şi tot ce ține de lumea obiectelor textile şi cea a obiectelor de uz casnic, unelte, utilaje.

Metoda, jocul constă în decorarea (plasarea pe, în) lucrurilor, ființelor, ideilor şi sentimentelor cu alte lucruri, ființe, sentimente, idei. De exemplu, ne putem propune decorarea sentimentului de iubire cu diverse „motive” (forme, culori, cuvinte, semne, simboluri), sau a fricii, a unei flori, a cerului, a apei, a unui nor, a nopții sau a ideii de

adevăr, infinit, libertate, Dumnezeu. Sau, de ce nu, a unor obiecte, fenomene sau produse: asfaltului carosabil, focului, apei etc.

Jocul acesta al decorării, uneori chiar a unei pete de culoare sau a unei forme geometrice (cerc, cub etc.), facilitează, activează subiecților mecanismele implicate în crearea unor posibile câmpuri metaforice, simbolice, ale unor ființe, lucruri, idei, sentimente. Metoda activează cu precădere gândirea analogică.

46. <u>Metoda cartofului</u>.

Fiecare subiect are un cartof. Intervenind asupra lui cu diferite instrumente, elemente (cuțit, pensulă, culoare etc.), cartoful va fi transformat în altceva decât ceea ce este el. Nu se va ține cont de funcția lui (aliment). El poate fi transformat în diferite obiecte prin eliminare sau prin secționare şi recompunere ori în diferite ființe, inclusiv prin adăugare de elemente, culoare, linii, puncte, pete etc.

Variante: cartoful poate fi înlocuit cu un măr, castană, bostan, păstaie, morcov, cutie de carton, lingură de lemn, pantof etc.

Pe lângă libertatea pe care o presupune (se poate face orice), această metodă solicită punerea în valoare a calităților obiectului, schimbarea funcției sale solicitând şi imaginația constructivă.

47. <u>Metoda rotirii planşei în jurul centrului ei sau lumea pe dos.</u>

Este o metodă care facilitează/forțează ruperea/slăbirea relațiilor spațio-temporale fireşti, normale între lucruri, ființe şi tărâmuri (subteran, terestru, acvatic, aerian, cosmic) şi crearea unui spațiu poetic, oniric, irațional. Metoda constă în desenarea, pictarea unor ființe lucruri, plante, obiecte, medii, elemente pur plastice la sugestia profesorului, rotind mereu planşa în direcția acelor de ceasornic sau invers, cu 90 sau 180 de grade. De exemplu: se sugerează desenarea unei ființe iubite; rotire 90º; pictarea unor forme instabile (lichide, gazoase, difuze etc.); rotire 90º; desenarea a două obiecte, unul din proximitate, al doilea fiind foarte departe; rotire 180º; pictarea unor urme-drum lăsate de o ființă care s-a deplasat prin spațiul hârtiei; rotire 90º; completarea lucrării din rațiuni compoziționale (relația plin-gol, aglomerat-disperat etc.) cu alte forme sau pur şi simplu cu elemente plastice (linii, pete, culori, puncte). Se cere apoi să se delimiteze cerul de

pământ cu o linie (nu neapărat dreaptă). Rezultă o lume iraţională, absurdă, jucăuşă, onirică. Se solicită în final traducerea, transpunerea imaginii plastice în discurs poetic (versuri, proză lirică).

Variante:

- se desenează, se pictează elemente alese la întâmplare dintr-un dicţionar enciclopedic deschis aleatoriu;
- lucrarea plastică o dată terminată poate fi cântată (apelând la sunete şi la zgomote care pot fi produse cu aparatul verbomotor, cu mâinile şi picioarele) sau dansată, mimată cu tot corpul sau numai cu braţele.

Metoda facilitează şi realizarea unor punţi, corespondenţe între exprimarea plastică, poetică, muzicală (sonoră) şi gestică, pantomimică. Metoda e şi un bun exerciţiu în vederea unui proces invers: transpunerea limbajului poetic, muzical, gestic în limbaj plastic.

48. <u>Metoda spaţiului limitat.</u>

Metoda constă în imaginarea sau delimitarea reală a unui spaţiu limitat şi urmărirea (imaginară sau chiar reală) evenimentelor posibile sau reale care se pot sau chiar se desfăşoară în acel spaţiu timp de o oră, o zi, o săptămână etc. De exemplu ne imaginăm tot ce se poate petrece timp de câteva ore într-un spaţiu restrâns de asfalt perceput dintr-un demisol printr-un ochi de geam; sau tot ce se petrece cu spaţiul palmei subiectului sau altei persoane timp de o zi. Cele imaginate sau efectiv văzute se combină într-o compoziţie plastică.

Variante:

- spaţiile delimitate pot fi: o curte interioară, o cameră, un hol, talpa pantofului, retina, masa etc.;
- cele observate efectiv într-un spaţiu ales pot fi consemnate, descrise, povestite şi în scris; se poate întocmi un mic jurnal cuprinzând schiţe, desene şi descrieri ale celor observate, care apoi vor constitui documentaţia pentru lucrarea plastică propriu-zisă.

Metoda presupune, printre altele, şi efortul traducerii evenimentelor succesive în imagine simultană, punandu-l pe subiect in situatia de a simţi şi intui unele aspecte

legate de perceperea, conştientizarea şi reprezentarea timpului. Se pot iniția şi alte explorări vizual-plastice ale ciudatului fenomen numit timp.

49. Metoda memoriei lucrurilor

Metoda constă în imaginarea/acceptarea că şi lucrurile, celelalte elemente din realitate, au memorie. Aşadar, vorbim de memoria frunzei, copacului, lingurii, norului, palmei, uşii etc. Deci subiectul este pus în situația de a-şi imagina ce a înregistrat în memoria sa o masă, un câmp, o fereastră, o frunză, o bancă, o şapcă etc., construind câmpuri plastice în care se îmbină amintirile înregistrate plastic de elementul respectiv. Este o metodă care pune accentul pe relaționarea elementelor din realitate, pe ciocnirile, legăturile, vizibile şi invizibile dintre acestea şi lumea înconjurătoare. Ea se bazează pe faptul că peste tot găsim urme/informații ale evenimentelor la care a participat direct şi frunza şi uşa şi masa etc. Este o metoda care ne prilejuieste şi o anumita intersectare cu timpul.

50. Metoda (jocul) ambalajelor

Ambalajul este o haină, o cutie, un recipient care închide sau cuprinde un produs ce trebuie vândut, deci cumpărat de oameni; el, ambalajul, trebuie să atragă, să convingă, să fascineze, să seducă cumpărătorul. Se spune că reclama e sufletul comerțului. Ambalajul este reclama pe care şi-o face singur produsul expus pentru vânzare. Ambalajul prezintă conținutul (produsul) cât mai atrăgător, arătând calitățile, noutatea etc., folosindu-se de imagini (semne iconice, indiciale, simboluri, semne pur plastice), cuvinte, anumite materiale (hârtie, carton, plastic, textile, metal, lemn, sticlă etc.), substanțe olfactive, sunete etc.

Jocul propune crearea unor „ambalaje” speciale pentru „produse speciale”: ambalaj pentru gândire rigidă, creativitate, imaginație, iubire, infinit, sensibilitate, cer, Duh, lumină, noapte, poiană, iarnă, ciripit etc. Metoda solicită subiectul să relaționeze anumite materiale, forme tridimensionale, culori, cuvinte, idei, semne iconice, simboluri cu diferite idei, sentimente, realități într-un spațiu imaginar simbolic. De asemenea, el este solicitat să gândească în spiritul relației interior-exterior, ambalajul fiind exteriorul interiorului (produsului).

Metode colective

51. Metoda deplasării planşelor

Lucrările plastice realizate prin această metodă sunt imagini realizate de 5-10 subiecți. Fiecare subiect desenează/pictează 2-3 elemente (la o temă dată sau liberă), apoi planşele se rotesc, deplasându-se de la un subiect la altul; mereu se desenează/pictează alte 2-3 elemente pe planşa primită. După 3-4 deplasări sau mai multe, lucrările se definitivează de către subiecții la care au ajuns. Este o metodă care-l pune pe subiect mereu în alte situații, cerându-i o rapidă adaptare la noua planşă şi găsirea unor soluții, elemente plastice care să se integreze în configurația existentă. Este o metodă care îi ține pe subiecți în alertă şi îi determină să gândească rapid, să găsească soluții pe care să le transpună în fapte plastice efective; mecanismele psihice sunt intens şi rapid implicate în facerea imaginilor plastice. Ultimul act - definitivarea ultimei lucrări primite, este o liniştire, temperare, care îi permite fiecărui subiect participant o orchestrare/armonizare definitivă a imaginii plastice.

52. <u>Metoda stârvului sublim</u>

Este un joc/desen colectiv (3-6 subiecți) inventat de suprarealişti. El constă în aglutinarea unor forme/desene realizate de subiecți diferiți, fără să se ştie ce a desenat cel dinainte (se împătureşte hârtia în aşa fel încât să rămână doar două sau trei linii de care să se lege desenul următor). La sfârşit se despătureşte hârtia, apărând un „stârv sublim" - un desen mai mult sau mai puțin straniu care aglutinează în ființa sa forme de obiecte, fragmente de animale, păsări, oameni etc. Este o metodă care exploatează hazardul aglutinărilor insolite.

Variante:

- subiecții care au realizat desenele aglutinate pot trata apoi cromatic împreună întreaga lucrare;
- formatul hârtiei împăturite poate fi diferit (dreptunghi alungit, disc etc.);
- cele 4-6 desene aglutinate pot fi transpuse sau realizate direct pe un cub mare din carton.

53. <u>Metoda viziunii totale asupra obiectului.</u>

Metoda constă într-o unificare sau alăturare/compunere de procedee şi tehnici (nu doar plastice) care încearcă să surprindă, să adune şi să traducă cât mai multe aspecte ale obiectului respectiv, refăcând astfel globalitatea sa. De exemplu, se porneşte de la un măr real, se surprinde şi se transpune plastic forma, culoarea, textura, greutatea, mirosul,

umbrele, structura internă, etc.; se descrie obiectul, se defineşte se analizează din punct de vedere ştiinţific, apoi se face o incursiune în simbolistica aderentă şi în poetica aferentă. Se pot face fotografii, colaje, modelaje în lut, construcţii structurale din sârmă etc. Apoi toate aceste date, studii, construcţii, texte, fotografii etc. vor fi organizate, grupate într-o miniexpoziţie sau o carte.

Obiectele abordate pot fi foarte diferite: fructe, seminţe, lingură, sticlă, scaun, om, copac, iarbă, piatră, oglindă, farfurie, pantaloni, pălărie, pahar, cleşte, ceas etc.

Subiecţii pot aborda toţi acelaşi obiect sau fac echipe de câte 3-5 şi abordează obiecte diferite.

Variantă: în loc de obiecte propriu-zise se pot aborda elemente sau culori: valurile, vântul, sunetul, albastrul, roşul, ţărână, foc, lapte etc.

Metoda presupune un travaliu mai îndelungat şi de aceea e bine să se lucreze în echipe de 3-5 subiecţi. Metoda încearcă să fructifice teritorii interdisciplinare, multidisciplinare precum şi relaţia ştiinţă - artă. Metoda are ca finalitate organizarea unei expoziţii în care sunt alăturate viziuni plastice, ştiinţifice (botanică, chimie, fizică etc.), poetice etc. Abordarea artistică şi ştiinţifică (observare, descriere, consemnare, măsurare, etc.) va fi un bun prilej de descoperire, sesizare a diferenţelor şi asemănărilor dintre cele două tipuri de abordări.

Metode de încifrare, descifrare a personalităţii

54. Metoda scrierii (scrisorii) plastice

Metoda este oarecum inspirată din scrierile ideografice. Pentru a comunica, noi ne folosim, printre altele, de scrieri alfabetice şi ideografice. Şi popoarele alfabetice se folosesc foart mult de ideograme; ele se găsesc din abundenţă în aeroporturile şi şoselele internaţionale, sensul lor fiind limpede pentru oricine, indiferent de limba maternă. Ideograma oferă mai multe informaţii de la prima privire şi într-un spaţiu mai mic decât forma lineară alfabetică de scriere, care trebuie să fie pronunţată pentru a fi înţeleasă (Alan W. 1996). Urechea nu poate detecta în acelaşi timp atâtea variabile ca şi ochiul pentru că sunetul este o vibraţie mai lentă decât lumina. Scrierea alfabetică este o reprezentare a sunetelor pe câtă vreme ideograma reprezintă ceea ce se vede şi, în plus, reprezintă lumea direct, nefiind un semn pentru nişte sunete care alcătuiesc numele unui

lucru. Dar pe lângă avantajele utilitariste ale ideogramei, mai există şi frumuseţea ei formală. Pornind de la aceste considerente (şi de la scrierea chineză) metoda ne provoacă să povestim, să descriem experienţe şi trăiri umane proprii folosindu-ne nu de litere, cuvinte şi propoziţii, ci de nişte simboluri, semne plastice, ideograme, construite de noi. De exemplu putem povesti plastic desfăşurarea unei zile din viaţa noastră. Cum procedăm? Sintetizăm faptele, gândurile sentimentele, stările, atmosfera etc. mai întâi sub forma unor cuvinte:

Am făcut	**Am simţit**	**A fost**	**Spaţii/ loc**
am mâncat	**Oboseală**	**rece**	**pe câmp**
am citit	**plăcere**	**frig**	**în parc**
am gândit	**Plictiseală**	**cald**	**în casă**
am studiat	**durere**	**soare**	**la şcoală**
am desenat	**Curiozitate**	**ploaie**	**în autobuz**
am dormit	**frică**	**întunecat**	**în pod**
m-am spălat	**Nelinişte**	**umed**	**pe pod**
am visat	**Bucurie**	**sufocant**	**în avion**
am umblat	**tristeţe**	**pustiu**	**în apă**
m-am jucat	**Uimire**	**umed**	**în peşteră**
am vorbit	**etc.**	**etc.**	**în vis**
etc.			**etc.**

Apoi căutăm pentru fiecare cuvânt care exprimă ce am făcut, ce am simţit, cum a fost, locul etc., un semn plastic, un simbol nonfigurativ, figurativ sau de ambele tipuri, deci ideograme. Practic construim, inventăm un sistem de ideograme. Apoi cu aceste semne/simboluri plastice construim/povestim o lucrare, o zi, o săptămână. Semnele pot fi aşezate, înşirate într-o ordine liniară (scrisoare) sau nonliniară, simetric sau asimetric, sau pur şi simplu aleator. Se poate sublinia prin culoare sau prin pondere vizuală anumite aspecte

Variantă: un grup de subiecţi negociază, construind împreună semne, simboluri plastice, ideograme pentru cuvinte alese; apoi fiecare singur sau în grupe de 3-4

realizează „o scrisoare plastică”, în care se povesteşte o zi din viaţa personală sau din cea comună.

Metoda solicită, activează mecanismele mentale implicate în construirea semnelor, simbolurilor vizuale, mecanisme care combină linii, culori, forme, direcţii, texturi, intensităţi, contraste, ritmuri, idei, semnificaţii posibile, simetrii, asimetrii, închideri, deschideri, implozii, explozii, opacităţi, transparenţe, emoţii, stări, sentimente, energii, echilibre, dezechilibre, cu alte cuvinte gândirea nonliniară (analogică). Construirea acestor semne, simboluri plastice, ideograme este un foarte bun exerciţiu de activare a potenţialului creativ prin ieşirea din paradigma imaginii perceptive, care stă la baza celor mai multe construcţii plastice noncreative, anoste, repetitive, bazate pe mimetism.

55.Masca proprie

Măştile sunt o născocire umană străveche, stranie, care puteau avea diferite funcţii: rituale (funerare, festive, războinice), spectaculare (purtate de bufoni sau de actori, măşti de deghizare purtate la carnaval) şi magice (de iniţiere, apotropaice, exorciste, medicale).

Materialele prime folosite în confecţionarea măştilor sunt foarte diverse: argilă, lemn sau scoarţă de copac, oase îmbinate, pietre preţioase, piele, sticlă, teracotă, ţesături, combinaţii vegetale, metale, combinaţii eterogene (sârmă, frunze uscate, păr, câlţi, mătase de porumb, strujeni etc.) Şi, mai nou, tatuaje direct pe faţă sau numai vopsirea feţei (sulemenirea), cum vedem tot mai des în tribunele stadioanelor.

Confecţionarea de măşti pentru diferite ocazii, folosind orice fel de materiale, poate îmbrăca forma unor experimente plastice inedite.

În Roma antică, fiecare familie de vază lua masca mortuară a oricărui defunct din membrii săi, păstrând masca acestor rude apropiate ca pe nişte chipuri ale strămoşilor în perimetrul casei în dulapuri speciale. Oameni angajaţi de familie (de obicei actori profesionişti) însoţeau, cu aceste măşti pe faţă, orice cortegiu funerar, mortul fiind însoţit simbolic, pe ultimul drum, de strămoşii săi.

Pornind de la ideea de mască şi de la multiplele funcţii posibile putem imagina multiple abordări creative.

Metoda pe care o prezentăm ne propune ceva inedit: construirea propriei măşti cu ajutorul unor fâşii înguste şi scurte de pansament ghipsat. După ce li se explică subiecţilor aspectele tehnice ale realizării măştilor (felul cum se vor umezi fâşiile de

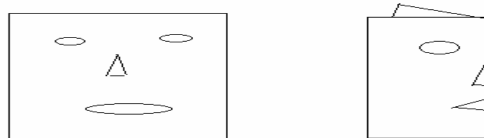
pansament ghipsat şi cum se vor aplica pe faţă, lăsând neacoperite buzele, nările şi orbitele cu ochii) se trece la realizarea lor efectivă. Câte doi subiecţi îşi vor face pe rând măştile. După întărirea lor se scot cu grijă de pe faşă şi se mai întăresc, dacă e nevoie, cu alte fâşii ghipsate. Apoi măştile pot fi colorate şi expuse fie cu partea convexă, fie cu partea concavă. Măştile proprii pot fi modificate cromatic, decorate transmiţând expresiile dorite de subiect.

Variante:

- subiecţii sunt solicitaţi să modifice cromatic şi expresiv măştile în sensul dorit de ei;
- subiecţii sunt solicitaţi să modifice expresiv măştile în sensul îmbătrânirii lor;
- subiecţii pot folosi măştile într-un spectacol acţiune, în care fiecare poartă propria mască modificată, amplificată expresiv prin culoare şi elemente grafice.

56. <u>Metoda anotimpului - mască</u>

Subiecţii primesc hârtii de desen A4 care au pe spate desenat schematic o mască (vezi figura de mai jos).



După ce vor plia hârtia, împărţind-o în două, vor putea picta pe partea nedesenată, doar pe o jumătate de coală, un anotimp. Anotimpul ales de subiect va fi redat doar prin culorile caracteristice sub formă de pete (nu vor fi forme iconice), fie în tempera, guaşe sau acuarelă; apoi hârtia va fi din nou pliată, presându-se petele de culoare între cele două jumătăţi prin frecare şi apăsare, obţinându-se pete dispuse simetric. Până ce se usucă planşele, se discută cu subiecţii despre ce au gândit şi au simţit fiecare când au pictat anotimpul ales (ce reprezintă albastrul, albul, griul colorat, roşul etc.). După ce s-au uscat bine, planşele se pliază din nou şi se rupe sau se decupează cu grijă forma nasului, a gurii şi a ochilor, rămânând în locul lor nişte goluri. Anotimpul, suprafaţa pictată cu ajutorul petelor va avea o anumită expresivitate cromatică şi gestică care se va transforma într-o mască anotimp. Subiecţii îşi vor pune măştile pe faţă şi vor improviza o interpretare a acestora - gestică, pantomimică, sonoră, muzicală sau literară (vor face nişte mişcări

sugestive, vor emite sunete/melodii sau vor rosti cuvinte/versuri care să fie în consonanţă cu cromatica anotimpului mască). Rând pe rând fiecare îşi va juca rolul măştii sale în faţa celorlalţi.

Variante:

- vor ieşi în faţă şi-şi vor juca rolul împreună măştile legate de vară, apoi cele legate de iarnă etc.
- se expun 30-40 de dreptunghiuri mici colorate în diverse nuanţe, intensităţi. Subiecţii le grupează în 6-10 configuraţii cromatice care vor sugera anumite stări sufleteşti: tristeţe, bucurie, calm, agitaţie, tinereţe, revoltă etc. Apoi pe o planşă A4 se pictează starea alesă de subiect, folosind grupa de culori care o sugerează. În prealabil fac masca schematică pe partea cealaltă a hârtiei. Până se usucă culorile, subiecţii concep un mic scenariu de jucare a stării respective (fiecare separat sau 2-3 împreună). Apoi urmează interpretarea măştilor stări.

Metoda dă posibilitatea subiecţilor să se exprime prin mai multe modalităţi şi limbaje (cromatice, sonore, gestuale şi dramatice) şi să încerce o corelare a acestora. De asemenea, ea solicită, activează potenţialul creativ inter-artistic (apelând la forme de expresie diferite) şi inteligenţa emoţională (subiectul se produce în faţa celorlaţi şi se transpune empatic cât de cât în masca - stare sufletească).

Metode structural obiectuale

57.Construcţii fără sfârşit

În cadrul activităţilor plastice cu subiecţi de diferite vârste, se pot iniţia jocuri, elaborări plastice desfăşurate în tridimensional, activându-se şi dezvoltându-se inteligenţa spaţială.

Astfel, se pot iniţia elaborări de structuri spaţiale modulate care pot fi continuate la nesfârşit, căpătând configuraţii din cele mai variate şi imprevizibile. Aceste structuri spaţiale se pot construi pe baza unor moduli - tetraedru, octaedru, icosaedru etc. - folosind materiale simple: scobitori, prenandez sau lut. Scobitorile, pentru a da naştere la tetraedre care se dezvolta unele din altele, pot fi lipite cu prenandez sau alte soluţii rapide, ori pot fi prinse în mici bile sau cubuleţe de lut. Când sunt întărite, structurile astfel realizate pot fi colorate (monocromie). Ele pot fi expuse jos sau suspendate în aer.

58. Instalații cu pietre

Se strâng pietre de diferite forme şi mărimi eventual şi culori, texturi variate. Cele mai la îndemână sunt pietrele de râu mai ales din zonele de munte. După ce sunt curățate şi spălate ele pot fi folosite ca atare în starea lor naturală, exploatându-se plastic calitățile lor intrinseci sau pot fi pictate/colorate în sens decorativ/abstract sau iconic în culori de ulei sau tempera cu aracet. Se pot face grupe de 3-10 subiecți care vor realiza compoziții/instalații împreună după anumite idei cât mai ingenioase (combinând pietre de diferite mărimi şi anumite calități cromatice şi texturale în diferite aranjamente spațiale: liniare, tip labirint, curbe, spiralice, mixte, relativ iconice etc.). După realizarea lor, instalațiile respective pot fi aranjate/expuse în spații deschise (curți, holuri, curți interioare, parcuri etc.). Se pot realiza instalații unice, mai ample cu 30-100 de pietre.

Realizarea unor instalații din pietre şi expunerea lor în spații deschise le dă posibilitatea subiecților să intervină creativ în diferite ambianțe, cu precădere în sens armonic sau potențând anumite direcții, sensuri, expresivități ale spațiului respectiv.

59. Metoda muchiilor curbe

În mod obişnuit obținem în cazul îndoirii hârtiei muchii drepte. Origami se bazează cu precădere pe jocul muchiilor drepte şi al suprafețelor de diferite forme şi mărimi rezultate prin diferite îndoiri ale hârtiei respective. Dar hârtia poate fi îndoită în aşa fel încât să obținem muchii curbe. Inițial pe suprafețele de hârtie de diferite forme şi mărimi (dreptunghiulare, pătrate, discuri etc.) apăsăm liniile curbe (viitoarele muchii curbe) cu unghia sau cu un obiect nemetalic (lemn, os) neascuțit, în aşa fel încât aceasta să nu se taie sau să nu se perforeze. Apoi cu grijă, cu degetele ambelor mâini se îndoaie hârtia pe urmele apăsate cu unghia sau alte instrumente; prima îndoitură în jos, următoarea în sus şi din nou în jos etc. această lege trebuie respectată, căci altfel din cauza unor tensiuni apar zbârcituri urâte pe planurile hârtiei respective. Suprafețele de hârtie albă sau colorată, îndoite pe liniile curbe respective, se transformă în reliefuri cu muchii curbe jucăuşe şi versanți mai înguşti sau mai largi care sunt accentuați de jocul de lumini şi umbre. Pot fi grupate în fel şi chip astfel de mici reliefuri, obținându-se adevărate panouri decorative.

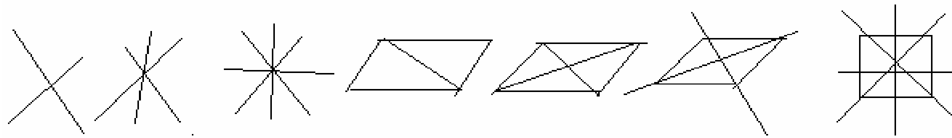
Variantă: mai multe suprafețe astfel reliefate uşor şi având aceleaşi dimensiuni, pot fi lipite/cuplate, dând naştere la corpuri tridimensionale cu suprafețele plasticizate expresiv.

60. <u>Structuri liniare tridimensionale</u>

Suntem obişnuiți să trasăm, să ne jucăm cu linii drepte, trasate de diferite instrumente (creion, pix, cărbune, carioca, stilou, pensulă cu vârf etc.) pe suprafețe de obicei plane. Dar cu liniile ne putem juca şi în tridimensional. Să ne gândim la construcții spațiale realizate din sârmă moale sau din scobitori. Dar putem realiza structuri liniare spațiale (într-un spațiu tridimensional) într-un cub ale cărui muchii sunt metalice, cu ajutorul firelor textile. Sau structuri spațiale liniare cu fire de cabluri de diferite grosimi, îmbrăcate în fire de lână, bumbac etc. Aceste structuri cu cabluri îmbrăcate, de diferite grosimi şi culori, pot avea desfăşurări, organizări spațiale tridimensionale foarte diverse şi complexe, calme, centripete, centrifuge, explozive, ondulate etc., subiecții având posibilități de permutări, combinații creative nenumărate.

61. <u>Structuri de linii şi puncte atârnate</u>

Structurile spațiale realizate din baghete, tije, fire (cabluri) etc. se întâlnesc la tot pasul în construcții (arhitectură) de-a lungul istoriei umane, ilustrând ingeniozitatea, puterea creativă a omului (Mario S. 1983). Aici se propune utilizarea unor baghete sau tije de lemn, precum şi a unor fire de ață şi lut în sens pur artistic. Avem nevoie de 2-5 bețe/tije de lemn, fire de bumbac sau lână, lut, tempera şi imaginație cât mai multă. Bețele pot fi grupate/legate în cruce sau alte aranjamente.



Apoi aranjamentele din bețe pot fi îmbrăcate în fire de lână de o singură culoare sau altfel. De aceste bețe grupate se atârnă diferite fire de ață în aranjamente cât mai ingenioase. Pe aceste fire de ață legate şi grupate cât mai interesant de bețele îmbrăcate în fire de lână, sunt apoi plasate bile, cubulețe, cilindri etc. mai mici sau mai mari, mai deşi

sau mai rari de lut moale. Aceste corpuri de lut foarte mici, mici, mari etc. pot fi colorate, obținându-se structuri/candelabre deosebite compozițional şi cromatic.

Alte metode

62. Ce pot face cu cinci elemente

Este o metodă care porneşte de la un număr de elemente exterioare subiectului. Aceste elemente pot fi plastice, dar şi de altă natură (cuvinte, idei, sunete, mirosuri etc.). Se pot da sau se pot alege, de exemplu, cinci elemente plastice:

a) o linie curbă	**b) formă de cal**
o pată roşie	**formă de valuri**
un punct negru	**formă de scaun**
un pătrat	**formă de nori**
o frunză	**forma de om**

Se pune apoi întrebarea: ce pot face cu aceste elemente? Cum pot opera cu ele, ce operații plastice - formice, cromatice, compoziționale - pot aplica asupra lor? În spațiul dat (suprafața de hârtie) le pot combina, aşeza în diverse poziții, configurații; le pot micşora, mări, multiplica, suprapune, intersecta, aglutina (vezi procedeele combinatorice). Cu ajutorul lor (varianta a) pot construi semne iconice (un copac, un animal, un om, un nor sau o floare etc.). Pot construi „monştri plastici" - pătratul plânge şi cad din el lacrimi de puncte; linia curbă dansează cu pătratul; pata roşie înghite o frunză şi un punct; din pata roşie cresc în sus şi în jos puncte, linii curbe, pătrate, frunze, etc.

De asemenea, cu aceste elemente se pot construi diferite scenarii/poveşti secvențiale pe suprafața de hârtie împărțită în diferite sectoare/rețele, reprezentând diferite medii (zi, noapte, cer apă etc.).

Variante:

- cele cinci elemente pot fi toate semne iconice (cal, scaun, nori, frunze, vioară);
- cele cinci elemente pot fi simboluri (crucea greacă, sferă, anh, urobros, coasă);
- cele cinci elemente pot fi semne pur plastice (o pată albastră, o linie modulată, o panglică oranj, un punct, o linie curbă) sau combinații ale acestora (cal, uroboros, pată roşie, fruntză, ritm de creştere);

- sau se solicită, folosind cele cinci elemente date şi o serie de operații plastice, să se sugereze melancolie sau altceva.

Metoda solicită subiectul să-şi activeze setul de proceduri, de operații plastice de care dispune, pentru a le aplica elementelor date pentru a construi configurații plastice inedite, originale.

63. Metoda ochilor închişi

Este o metodă în care se exploatează hazardul, întâmplarea. Se cere subiecților să deseneze cu creionul sau cu alt instrument, cu ochii închişi 3-5 elemente figurative libere sau legate de o temă dată. Apoi se exploatează suprapunerile, întretăierile şi se adaugă alte elemente. Se pot din nou desena, tot cu ochii închişi, alte elemente iconice sau pur plastice (pete de culoare, linii etc.).

64. Metoda preşului

Este o metodă simplă cu rezultate imediate şi de multe ori hazlii. Se bazează pe înlocuiri de elemente într-o situație dată. Subiecții desenează un om care bate un covor. Li se cere să înlocuiască covorul rând pe rând cu altceva sau să înlocuiască instrumentul de bătut (omul bate televizorul, un ziar, un nor etc.).

Variante: bătutul preşului poate fi înlocuit cu altă acțiune umană: săpatul pământului, spălatul rufelor, cântatul la un instrument, mersul pe bicicletă etc.

65. Metoda formelor decupate

Subiecții primesc 1-3 forme abstracte, mai mult sau mai puțin geometrice, decupate din hârtie, carton sau modelate în lut sau cioplite în lemn etc. Aceste forme pot fi rotunde, unghiulare, ramificate, mixte etc. Pornind de la formele date, subiecții sunt solicitați să le transforme în realități figurative prin pictare, desenare pe suprafețele lor (fără decupare).

Variante: - subiecții aduc orice obiecte (cutii, haine, căni, borcane, sticle etc.) pe care le modifică pictând, lipind, legând etc. diferite materiale (hârtie, sfoară, capace, hârtie etc.).

66. Origami abstract

După ce s-au învățat şi s-au executat formele de bază în arta plierii hârtiei (Zülal A.-S. 1998) şi s-au exersat suficiente figurine animaliere, florale, obiectuale, se poate trece la origami abstract. Fiecare subiect îşi alege o formă de bază. Pornind de la această formă de bază se încearcă, prin îndoiri diferite, să se construiască forme tridimensionale

abstracte (nonfigurative). Se pot încerca 3-7 variante începând de la aceeaşi formă de bază sau de la forme de bază diferite.

Variantă: se pot realiza în jur de o sută de figuri abstracte de mărimi diferite care apoi pot fi înşirate pe aţă şi întinse în aer în exterior sau în interior.

67. Metoda maşinii.

Maşina, maşinăria este o construcţie a minţii omeneşti care fie mânuită, condusă de om sau teleghidată, mai nou programată, execută, realizează ceva pentru oameni: sapă, transportă, taie, fotografiază, spală, sudează, cântă etc. Subiectului i se cere să-şi imagineze şi să construiască plastic maşini, maşinării cărora să li se dea întrebuinţări, sarcini mai rare, mai deosebite: maşină pentru transformat pietrele în pâine, maşină de transformat apa în raze de soare, maşină de scos cutremurul din pământ, maşină de transformat armele în gumă de mestecat, maşină de transformat teroriştii în îngeri etc. Este o metodă care permite o folosire mai liberă a mijloacelor de limbaj plastic.

Variantă: subiecţii pot fi solicitaţi să construiască maşinării tridimensionale folosind diferite obiecte şi materiale (în sensul obiectelor suprarealiste, Cathrin K. L. 2004).

68. Metoda firului de aţă

Este o metodă prin intermediul căreia obţinem foarte uşor diferite forme aleatorii, de multe ori de o frumuseţe stranie, muzicală. Avem nevoie de coli de hârtie de desen de diferite mărimi, de guaşe, acuarele, tempera sau tuş, cerneală etc. şi de fire de aţă de 20-50 de cm. Se încarcă firul de aţă de culoare cu ajutorul unei pensule apoi se aşază într-o formă oarecare pe suprafaţa unei hârtii care se acoperă cu o altă hârtie de aceeaşi mărime (poate fi o coală îndoită în două suprafeţe suprapuse). Apoi se presează cu o palmă hârtia de deasupra în timp ce se trage încet aţa dintre cele două suprafeţe de un capăt cu cealaltă mână. Când se desfac cele două coli de hârtie vor apărea două forme identice. Aceste forme pot fi lăsate ca atare sau pot fi prelucrate plastic, intervenind cu alte elemente plastice.

Variante:

- pe aceleaşi coli de hârtie se pot realiza mai multe asemenea forme care se vor suprapune, intersecta; ele pot fi realizate în culori diferite;
- hârtia pe care se aşează aţa îmbibată în culoare poate avea forma unui disc cu un mic orificiu în centru; capătul aţei de care vom trage va fi trecut prin acest orificiu; după ce se

aşează aţa pe toată suprafaţa rotundă aceasta se îndoiae uşor, se presează şi se trage uşor firul prin orificiu; apare o singură formă dezvoltată în jurul orificiului.

69. <u>Jocul literelor</u>

Pornind de la diverse scrieri, alfabete, literele sau un grup de litere vor fi transformate în semne plastice folosind tehnici grafice, culoare sau colajul. Literele luate în sine au o anume expresivitate şi frumuseţe vizual-plastică: unele sunt zvelte, jucăuşe, altele închise etc. Ele vor fi transformate în semne plastice de dimensiuni mari, grupate în fel şi chip sau cuvinte jucate etc.

Variante:

- se alege un cuvânt scurt (casă, tablou, poiană etc.) care se înscrie într-un format gen tablă de şah, la început corect, apoi literele vor fi mereu modificate plastic;
- se alege un cuvânt şi cu literele transformate plastic se realizează compoziţii unice.

T A B L O U

70. <u>Jocul statuii mişcătoare</u>

Jocul propune subiecţilor exersarea transpunerii corporal-empatice în diferite stări. Se fixează un postament pentru statuie - un scaun, o masă sau pur şi simplu o hârtie aşezată pe jos. Apoi rând pe rând subiecţii se vor urca pe postament şi se vor transforma într-o statuie veselă, tristă, gânditoare, hazlie, obosită, visătoare etc.

Variante:

- se pot iniţia grupuri statuare (2-3 subiecţi);
- statuia poate fi vie, însă fără să se dezlipească de postament;
- subiecţii vor propune rând pe rând statuii să fie cuminte, obraznică, veselă etc.

71. <u>Odiseea celor trei elemente plastice</u>

Metoda propune subiecților alegerea a trei personaje plastice (forme, culori, linii, pete etc.) nonfigurative. După ce fiecare subiect şi-a desenat/pictat personajele (o pată albastră, un triunghi, o linie curbă modulată, jumătate de cerc, o pată roşie, un punct, o formă abstractă etc.), poate începe călătoria. Li se propune subiecților să-şi imagineze că personajele lor participă la o călătorie, aventură care este descrisă pe scurt de propunător sau este inventată de fiecare subiect separat. Aventura se poate desfăşura în spații şi locuri cât mai diferite de cele fireşti. Vor rezulta nişte lucrări concepute secvențial sau nu.

Variante:

- se pot realiza mici cărți cu 5-10 scene-desene, precum şi cu un mic text;
- se pot realiza benzi desenate.

Exemplu de povestire (scenariu): cei trei eroi intră într-o pădure albastră străbătută de urlete roşii. O străbat speriați, fiind nevoiți să se lupte cu şapte forme/bestii ascuțite şi ramificate; obosiți, se aruncă într-o apă galbenă, transparentă, din care ies radical transformați şi încing un chef de pomină.

72. <u>Metoda desenului pliat</u>

Subiectul realizează un desen sau o pictură cu temă liberă, apoi pliază peste imaginea realizată un sfert din hârtia suport din partea de jos. Va rămâne astfel la vedere doar o jumătate din desenul inițial. Pornind de la acest fragment, subiectul va întregi desenul, dându-i o cu totul altă înfățişare decât cea inițială. Se poate îndoi acum un sfert de hârtie din partea stangă din noul desen, completându-se imaginea din nou în sens creativ etc. Metoda îl ajută pe subiect să realizeze că propriile imagini realizate pot da naştere la alte imagini, prin omisiunea unor părți şi reîntregirea imaginii cu alte elemente.

73. <u>Pictarea sentimentelor, a stărilor</u>

Se expun 100 de jetoane de hârtie sau carton de diferite culori: calde, reci, primare, binare, nuanțe, degradeuri, tonuri rabătute, negru, alb, griuri neutre şi colorate. Elevii sunt solicitați să aleagă şi să grupeze rând pe rând culorile pe care le simt apăsătoare, uşoare, vesele, triste, bătrâne, tinere etc. Alegerile făcute de unii elevi sunt corectate dacă e cazul de toată clasa. Grupele astfel constituite sunt expuse la vedere şi notate cu ceea ce sugerează: apăsare, tinerețe, tristețe etc. Apoi elevii sunt solicitați să-şi aleagă o singură grupă de culori şi cu ea să picteze, nu să deseneze! Fie un portret fie un peisaj. Deci vor

folosi cu precădere pata plată, vibrată, grupări de puncte şi linii, pete de dimensiuni diferite, dar nu vor folosi linia în ipostaza de mijloc de construire a formei.

Variantă: elevii trag la întâmplare bilețele pe care este menționat ce să picteze: garduri, cămăşi, copaci, case, ciorapi, oale roți, ochi etc.

SARCINI DE LUCRU INDIVIDUAL :

1. Realizati cel putin 10 schite/lucrari plastice in ce tehnica doriti in spiritul a 10 jocuri/metode creative din cele prezentate.Pe spatele lucrarilor se va specifica Jocul/metoda, problema plastica si tehnica folosita.
2. Daca aveti posibilitatea jucativa cu 2 -3 metode cu un grup de prieteni, copii (nu conteaza varsta). Observati cat de usor sau de greu intra in atmosfera jocului si cum reactioneza la rezultatele obtinute.

TEMA 12 EVALUAREA

Cum evaluăm sensibilitatea şi libertatea interioară în cadrul educației vizual-plastice ?

Evaluarea ca acțiune umană ține de dimensiunea noastră teleologică. Ştim că acțiunea didactică este premeditată şi vizează atingerea unor scopuri/obiective. Este firesc deci să ne intereseze dacă ceea ce trebuia făcut a fost făcut şi la ce nivel a fost făcut. Putem evalua sistemul de învățământ, instituția, programele, profesorii, elevii, etc.

Evaluarea scolară presupune trei momente: măsurarea, aprecierea rezultatelor şcolare şi adoptarea măsurilor ameliorative.

Simpla acumulare de date (măsurarea) nu constituie încă o evaluare. Trebuie să se emită o apreciere, o judecată de valoare după o scară de valori. Se nasc o serie de întrebări: ce trebuie evaluat, o stare existentă a individului sau procesul de transformare, evoluția acestuia? De unde vin aceste criterii în funcție de care se face o apreciere ? Cine are sarcina să le prescrie? Într-o societate postmodernă deci pluralistă, unde coexistă mai multe scări valorice şi se realizează o educație interculturală, la care cod valoric se va face referință? Când evaluăm? Ce evaluăm (cunoştințe, deprinderi, interacțiuni, comportamente observabile, competențe?)? Cum evaluăm? Pentru ce evaluăm şi în numele a ce evaluăm?

Când se pune problema evaluării elevilor în cadrul educatiei artistice- plastice lucrurile sunt şi mai complexe. Evaluăm gradul de însuşire a limbajului vizual-plastic, abilitatea folosirii acestuia în exprimarea proprie, competențele necesare dialogării cu opera de arta, gradul de dezvoltare/rafinare a sensibilității artistice-plastice, potențele creative activate, gradul de libertate interioara atins în promovarea propriei personalități în activitățile de tipul "jocul de-a arta", etc? Iar aceste evaluări le facem în funcție de care paradigme vizual-plastice sau estetice?

Ce trebuie evaluat?

- Cantitatea de informatii
- Numarul de elemente folosite
- Multimea culorilor
- Setul de operatii plastice detinute
- Ingeniozitatea combinatorica
- Sensibilitatea cromatica
- Expresivitatea imaginii
- Paradigma formica/spatiala/compozitionala
- Originalitatea?

Evaluarea se refera la instrumentele de evaluare specifice educatiei plastice (in general se evalueaza prin probe practice, adica se deseneaza, se picteaza, se modeleaza, se compun imagini plastice; dar toate acestea pot fi si descrise, analizate, comparate, apreciate).

De regula, la finalul fiecarei unitati de invatare se realizeaza o evaluare sumativa (proba de evaluare) printr-o compozitie plastica cu continuturi cuprinse in acea unitate . De asemeni se au in vedere si descriptori de performanta pentru cele trei calificative : suficient, bine, foarte bine precum si standardele curriculare de performanta (vezi mai jos) :

STANDARDE CURRICULARE DE PERFORMANȚĂ

la finele învățământului primar

	Obiectiv cadru		Standard
1.	Cunoaşterea şi utilizarea materialelor, a instrumentelor de lucru şi a unor tehnici specifice artelor plastice	S1.	Selectarea tehnicilor şi a materialelor necesare pentru realizarea unei compoziții plastice cu mesaj intenționat.
		S2.	Aplicarea unor tehnici specifice artelor plastice, în funcție de rezultatul planificat şi de condițiile concrete de realizare.
2.	Analiza formelor, a culorilor şi a amestecurilor acestora, în mediul înconjurător şi pe imagini	S3.	Identificarea culorilor şi a amestecurilor acestora, pe reproduceri de artă şi în natură.
		S4.	Localizarea culorilor şi a amestecurilor acestora pe cercul cromatic.
		S5.	Descrierea formelor identificate pe reproduceri de artă şi în natură, din punct de vedere al expresivității şi al potențialului decorativ al acestora.
3.	Cunoaşterea şi utilizarea elementelor de limbaj plastic	S6.	Recunoaşterea unor elemente de limbaj plastic, pe lucrări ale elevilor şi pe reproduceri de artă.
		S7.	Generarea elementelor de limbaj plastic în exerciții dirijate.
		S8.	Realizarea tonurilor din amestecul culorii cu alb sau

		negru.
		S9. Realizarea de dominante cromatice, folosind culori şi amestecurile acestora.
4.	Exprimarea prin şi despre compoziții plastice	S10. Organizarea intenționată de compoziții, cu ajutorul elementelor de limbaj plastic.
		S11. Realizarea de compoziții pe o temă dată, organizând intenționat spațiul plastic, folosind potențialul expresiv al liniilor şi al culorilor.
		S12. Formularea de opinii argumentate referitoare la propriile compoziții plastice (claritatea mesajului intenționat, ipostaze ale elementelor de limbaj plastic folosite sau dominanta cromatică, sau amestecuri cromatice şi acromatice folosite).

Descriptori de performanta

Suficient	**Bine**	**Foarte bine**
Obtine forme spontane	**Obtine forme spontane**	**Obtine forme spontane**
Cu o gama rdusa de culori	**Cu o gama bogata de culori si organizeaza o compozitie simpla fara ajutorul profesorului**	**Sugestive si organizeaza o compozitie plastica unitara si expresiva**

STUDIU DE CAZ :

Cum apreciem/masuram calitatea, nivelul competentelor, al cunostintelor, al valorilor si al atitudinii elevilor in cadrul eduatiei artistce-plastice?

Pornind de la :

- cerinte/obiective/competente
- standarde curricularede performanta.

Suntem cu studentii (viitori profesori deeducatie plastica) la practica pedagogica la inceput de an scolar.Pentru ca urmeaza sa sustina activitati plastice la o clasa a V-a pe care nu o cunoastem, vrem sa evaluam nivelul de achizitii vizual-plastice (cultura vizuala) ale

elevilor care vin din ciclul primar.Hotaram sa ne algem urmatoarele elemente :

- Obiectivul cadru 4 : Exprimarea prin si despre compozitii plastice;
- Standardul 12 : Formularea de opinii argumentate referitoare la propriile compozitii plastice;
- Proba practica de evaluare : Jocul propus elevilor este <Rotirea plansei in jurul centrului ei sau lumea pe dos>, varianta cu ochii inchisi (vezi Cioca, V., 2007, Jocul de-a arta).

Subliniem faptul ca standardul ales este cel mai dificil si cel mai complex pentru elevii care au incheiat ciclul primar, in cazul educatiei plastice. Am ales acest joc in ideea de ai pune intr-o situatie, intr-un context de invatare nou, care sa nu repete experiente anterioare.O competenta bine formata si structurata iese in evidenta in imprejurari si provocari noi.

Dupa ce li s-au explicat conditiile/regulile jocului (desenam pe plansa de hartie cu creionul cu ochii inchisi diferite elemente , lucruri, fenomene, plante, fiinte etc. sugerate/solicitate de profesor, dar rotind mereu plansa in directia acelor de ceasornic dupu fiecare forma desenata) s-a trecut la derularea lui practica. Dupa 15 minute elevii au deschis ochii privind surprinsi, unii socati, propriile lucrari. Li s-a cerut apoi sa-si contemple fiecare propria lucrare si sa transpuna universul plastic de linii si forme de pe hartie, in ganduri, idei, opinii exprimate sub forma de versuri albe, proza sau pur si smplu comentarii. Multi au spus ca n-au scris niciodata versuri sau proza. <Dar stiti atatea cuvinte, nu trebuie decat sa le folositi in traducerea, decrierea , comentarea imaginilor de pe hartie>.Si-au dat drumul, in clasa lasandu-se o liniste nascuta din concentrare. Dupa 15 – 20 de minute au iesit in fata colegilor , au aratat lucrarea si au citit <opiniile>.Dam mai jos cateva dintre ele :



Am intrat
într-o lume de neuitat
Cu lucruri obișnuite
dar totuși diferite.

Nu le putem defini
Ci doar privi
Sunt misterioase
și foarte secretoase.

Vor să-mi spună ceva
Dar nu în limba mea
Exprimă durerea, bucuria
fericirea și melancolia.

Plutesc printre stele
Plutesc printre nori
Și nu m-aș mai întoarce
niciodată printre oameni



Un om sta trist pe gânduri. Privește cerul, soarele se ascunde prin nori. Muzica cântă ușor, un câine bun se apropie de el. Marea se liniștește iar florile se urcă-n cer. Dintr-o dată vine un pirat puternic cu o sabie și îmi șoptește:
Timpul zboară iar cu el i-a fericirea.

O lume imaginară

Ne oferă o imagine rară
Asupra sentimentelor ascunse
Și de vedere nepătrunse
Desenul acesta este oglinda sufletului
Descris prin imaginile desenului

Este neclar, de neînțeles
Și ele împreună țes
~~Ceva~~ Lucrurile pe care le simțim
Nu le vedem sau auzim
Și pe care doar noi le ~~simțim~~ știm.

Pe nicăieri, un câine fără gură, fără ochi, doar cu nas se uită cu ochii lui care sunt la un metru de el, la a doua pereche a lui de ochi.
Un râu curge încet. Pasărea urmărește râul în căutarea unei stele strâmbe. Steaua se îndreaptă ca o cometă spre norul care se uită la un personaj care își ajută prietenul fără formă. Cheia sol prinde personajul și îl duce prin poarta numerelor până la floarea atacată de mii de note muzicale. Pe floare stă câinele care se uită la el înfuriat dar coada se uită la omul asaltat de durere asupra unei mese care sare de pe picioare. Masa salvează durerea iar picioarele culeg albastrul de pe cer, plonjând în apa veșnică.
Dar undeva numele autorului strălucește veșnic și strălucitor.

Comentarii : Copiii au realizat ca lumea lor de pe hartie este diferita de cea reala, este ciudata, imaginara; ei constientizeaza cele doua lumi; nu resping imaginarul, ba mai mult intra in universul sau prin intermediul ludicului. Co-tactul dintre cele doua lumi ii pune pe ganduri (a fi sau a nu fi ... scrie un elev) ; ei cred ca si imaginarul <este> , este o lume, o altfel de lume : ciudata, de vis, ireala, fictionala, neclara, de neinteles, de neuitat, cu lucruri obisnuite dar totusi diferite etc.Aceasta altfel de lume creata de ei printr-un joc, in care au introdus forme de lucruri din realitate dar care au devenit misterioase, ii provoaca sa-si puna intrebari, sa formuleze opinii, atitudini dorinte (si nu m-as mai intoarce niciodata printre oameni).

SARCINI DE LUCRU

1. Analizati si comentati din perspectiva stimularii creativitatii si exprimarii de sine si exprimarii lumii reale urmatoarea intam-plare didactica petrecuta la o gradinita din Cluj-Napoca.

Suntem la o gradinita intr-o grupa de copii intre 3 – 4 ani. Copii au primit fiecare o coala alba de hartie pe care era conturat un mar in prealabil de catre educatoare (aceasi forma de mar multiplicata la xerox). Educatoareala cerut copiilor sa-l coloreze/hasureze cu creionul, cu grija, fara sa iasa inafara conturului.Prezentam mai jos patru din aceste rezolvari. Educatoarea a evidentiat ca fiind fru – moase prin corectitudine (corecte) desenele de genul celui notat cu A. In cazul desenului C , fetita care la realizat a spus ca a facut un fel de Pisici. LUCRAREA SE NOTEAZA.



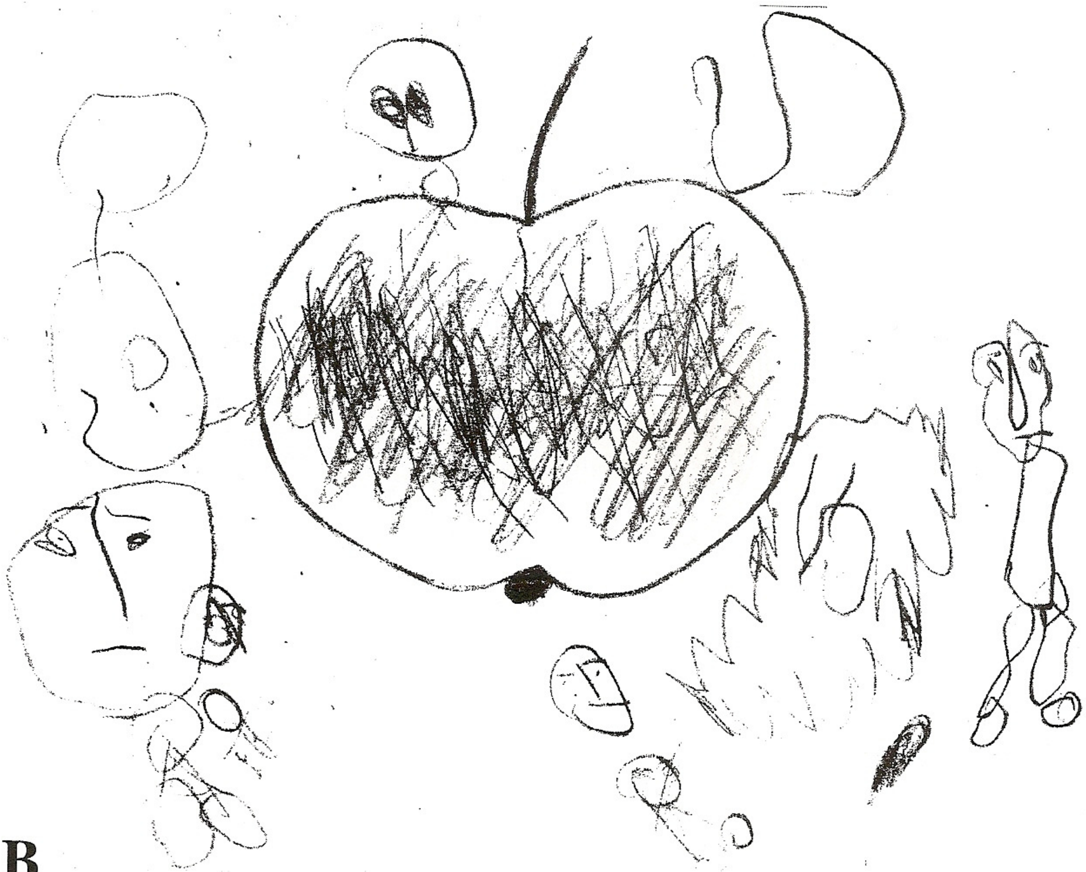
C



D



A



B

TEMA 13 DOCUMENTELE CURRICULARE

Complexitatea deosebita a procesului de instructie siedcatie presupune o temeinica organizare a lectiei. In ansamblul activitatilor menite sa asigure cresterea eficientei procesului de instructie si educatie, pregatirea si proiectarea desfasurarii lectiei este o conditie necesara (Ghid metodologic pentru aplicarea programelor scolare, MEN/CNC, Bucuresti, 2000.

PROGRAMELE SCOLARE

Curriculumul national are ca elemente centrale programele scolare si activitatea de proiectare. Programele scolare sunt structurate in ideea de programare a traseului elevului propus la nivel national. Programele scolare si traseul pe care il propun sunt centrate pe obiective/competente si au in vedere rolul reglator al achizitiilor elevilor inplan formativ.

Programele scolare la educatie plastica pentru clasele I – IV propun :

- obiective cadru cu un grad ridicat de generalitate si care se realizeaza pe parcursul mai multori ani;
- obiective de referinta care se refera la rezultatele asteptate ale invatarii si urmaresc progresul elevilor la sfarsitul fiecarui an de studiu;
- activitati de invatare propuse ca exemple de modalitati de organizare a lectiei de educatie plastica;
- continuturile sau mijloacele prin care se urmareste atingerea obiectivelor cadru si de referinta propuse.

Programele scolare actuale incearca sa puna accent pe o gandire specifica fiecarui obiect de studiu, pe caracterul formativ al invatarii prin invatarea centrata pe elev.

La educatie plastica programele scolare urmaresc in ciclul primar si gimnazial urmatarele obiective generale (cadru) :

- dezvoltarea capacitatii de exprimare plastica utilizand materialele si instrumentele specifice;
- dezvoltarea sensibilitatii, imaginatiei si creativitatii;
- cunoasterea si utilizarea elementelor de limbaj plastic;
- formarea unor judecati de valoare artistica.

Profesorul trebuie sa analizeze din perspectiva cognitiva si constructi-

va aceste obiective in scopul operationalizarii lor . Sa analizam peimele doua obiective.

Dezvoltarea capacittii de exprimare plastica utilizand materale si instrumente specifice :

Capacitate : sistem de insusiri functionale si operatinale in uniune cu deprinderile,cunostintele si experienta necesara, care duc la actiuni eficiente si de performanta.Este intotdeauna demonstrata si demonstrabila prin fapte.

Exprimare plastica : comunicarea unor idei, stari, emotii, sentimente, atitudini,viziuni, vise, conceptii prin intermediul limbajului plastic fo-
losind anumite tehnici si materiale.

Materiale : hartie, carton, textile, lut, baghete, lemn, creta, plastelina, plastic, fire textile, etc.

Instrumente : pensule, ebosoare, pene, echer, rigla, foarfece, cater,etc.

Tehnici : creion, carbune, modelaj, acuarela pe umed/uscat, tus cu pensula si penita, monotipie, colaj, frotaj, pastel etc.

CUM DEZVOLTAM aceasta capacitate? Prin activitati practice :desenand, pictand, modeland, combinand, incercand diferite tehnici si materiale; contempland si analizand diferite imagini plastice, realizand expozitii cu lucrarile copiilor, vizitand muzee si galerii de arta, folosind diferite situatii plastice si metode/jocuri creative.

Dezvoltarea sensibilitatii, imaginatiei si creativitatii :

Sensibilitate : facultate de a simti, de a reactiona la excitatii, de a-si schimba intr-o anumita masura , starea initiala sub actiunea unui agent exterior (culoare, sunet, miros, forme, imagini etc.); acuitate a simturilor; capacitate de reactie afectiva, intensitate afectiva, emotivitate; in arta capacitatea de a transmite, de a provoca emotii artistice; receptivitate artistica.

CUM DEZVOLTAM SENSIBILITATEA ARTISTICA? Sensibilitatea de a simti forme, culori, relatii/tnsiuni, diferite si expresivitatea acestora se dezvolta prin activitati practice de desenare, pictare, modelare; prin observarea/analiza si reprezentarea formelor/texturilor/culorilor/ritmurilor/contrastelor din natura, din operele de arta.Prin exrcitii/jocuri/experimente plastice de expresivizare a imaginiilor create (vezi Mdulul 8 si 10).

IMAGINATIA : facultate sufleteasca sintetizatoare care exista intre sensibilitate si intelect. In cadrul psihicului uman imaginatia se dezvolta ca un subsistem tributar celorlalte subsisteme, dar

individualizat prin strategia transformativa/deformativa si combinativa, alternand dezorganizarea si reorganizarea, destructurarea cunoscutului si fortarea corespondentelor ipotetice (analogii), generarea de noi semnificatii – in ordinea construirii, a compensatiei, in genere a echilibrarii cu lumea si cu sine, a unor ansambluri dinamice de imagini ce simbolizeaza necunoscutul din sine si din lume, absentul, posibilul, componentele complementare ale vietii omului (dupa Paul Popescu Neveanu). Ea opereaza cu imagini.Rezervorul imaginatiei este memoria.In cazul transformarii reconstitutive sau constructive, imaginatia este paralela cu inteligenta.In depasirea realului imaginatia este sinonima cu fantezia.Sub forma de fantezie, imaginatia DEFORMEAZA REALUL (deformeaza copiile pragmatice furnizate de perceptie si inmagazinate in memorie). FORMA DEFINITORIE A IMAGINATIEI – COMBINATORICA NESTANJENITA, NEINGRADITA.

Imaginatia cumuleaza (aduna) si reconstituie timpurile. Functia principala a imaginatiei – perceperea viitorului, INVENTAREA VIITORULUI (anticipatia).

Imaginatie – afectivitate : izomorfismul/concordanta/congruenta dintre dinamica afectiva si continutul imaginat : in plan imaginativ apar obiectele si evenimentele corespunzatoare dorintei, sperantei, invidiei, dragostei, urii, geloziei, fricii, placerii, neplacerii. Socurile emotionale pot genera fantasme, viziuni cvazionirice, halucinatorii (vezi Cioca V., Imaginea si ceaivitatea vizual-plastica, paragrafle 2.5, 2.7 si 2.11). **IMAGINARUL** este fondul, domeniul, taramul creat de imaginatie(semne, imagini, opere de arta, simboluri, alegorii, embleme, mituri, mitologii, arhetipuri, reprezentari schematice, imagini onirice, hibridatii, anticipatii, fantastic etc., vezi Durand, G., Structurile antropologice ale imaginarului).

Imageria ste derularea calma (sau precipitata), contemplativa intr-un circuit aproape inchis a imaginii. Imageria/imaginatia este travaliu, activitatea de elaborare bazata pe imaginar (imaginarul cultural, imaginarul colectiv, imaginarul Individual). Imaginarul apare ca premiza si produs al imaginatiei.

CUM DEZVOLTAM IMAGINATIA ? Daca imaginatia deformeaza/modifica realul, deducem implicit ca trebuiesc exersate/jucate cu elevii tehnici/operatii de modificare a formelor, culorilor, structurarii spatiale a imaginii (vezi operatiile plastice, paradigmele formice/spatiale in Cioca V., 2007, Jocul de-a arta). Avem de asemeni la dispozitie jocul situatiilor plastice si o multime de jocuri/probleme plastice de tipul /jocul de-a arta/ (vezi Modulul 8 si 11 din cursul prezent).

CUM DEZVOLTAM CREATIVITATEA ? Intregul curs este o pledoarie pentru stimularea creativitatii expresive si combinatorice si prezinta diferite

strategii, directii, situatii de invatare, metode/jocuri/probleme specifice in acest sens.DESCOPERITI-LE !

In programele de educatie plastica pentru ciclul primar aceste obiective sunt simplificate asa cum vedem, de exemplu, in cazul clasei I – II (programa din 2004) si clasa a IV-a (Programa din 1998 si din 2oo5) :

c

OBIECTIVE CADRU

1. **Cunoaşterea şi utilizarea materialelor, a instrumentelor de lucru şi a unor tehnici specifice artelor plastice**
2. **Recunoaşterea tipurilor de culori, a nonculorilor şi a formelor, în mediul înconjurător şi pe imagini**
3. **Cunoaşterea şi utilizarea elementelor de limbaj plastic**
4. **Realizarea unor compoziţii**

1. Cunoaşterea şi utilizarea materialelor, a instrumentelor de lucru şi a unor tehnici specifice artelor plastice
2. Recunoaşterea tipurilor de culori şi a nonculorilor în natură, pe imagini şi pe paletă şi obţinerea amestecurilor
3. Cunoaşterea şi utilizarea elementelor de limbaj plastic
4. Realizarea unor compoziţii libere şi a unora după model

Obiective cadru

1. Cunoaşterea şi utilizarea materialelor, a instrumentelor de lucru şi a unor tehnici specifice artelor plastice
2. Analiza formelor, a culorilor şi a amestecurilor acestora, în mediul înconjurător şi pe imagini
3. Cunoaşterea şi utilizarea elementelor de limbaj plastic
4. Exprimarea prin şi despre compoziții plastice

Ce observam in aceste incercari de simplificare si precizare a obiectivelor cadru ale educatiei plastice la clasele I – IV ? In primul rand o dominanta a substantivelor care denumesc actiuni (cunoasterea, recunoasterea, utilizarea, realizarea) indreptate spre lumea exterioara.
Doar in cazul obiectivului 4 apare formulata ideea de exprimare, la inceput timid si ambigu (realizarea de compozitii; realizarea unor compozitii libere si a unora dupa model) apoi ceva mai clar (exprimarea prin si despre compozitii plastice).Nu apare ideea de spontaneitate, de exprimare libera, fara tematica (subiecte) impusa. Pozitiv este faptul ca se pune accentul pe materiale tehnici/instrumente/culoare/elemente de limbaj plastic.Foarte important este faptul ca programele specifica prin obiectivul 2, referitor la culoare, o relationare a acesteia cu lumea reala si cu lumea imaginilor (culoarea fiind o excelenta punte de legatura intre cele doua lumi, reala si imaginara, ea putandu-se detasa de obiecte si forme dar si lipi de acestea).
Dupa ce am inteles obiectivele cadru si am operationalizat principalele lor aspecte va fi relativ usor sa legam obiectivele de referinta de continuturi , metode, forme de activitate.

PLANIFICAREA CALENDARISTICA

Planificarea calendaristica este un document elaborat de profesor pe baza Programei scolare in care se are in vedere :

- concordanta dintre obiectivele de referinta si continuturile propuse;
- structura unitatilor de invatare;
- succesiunea logica a temelor plastice;
- alocarea timpului necesar pentru fiecare unitate de invatare.

Structura planificarii calendaristice :

Unitati de Invatare (teme plastice)	Obiective de referinta	Continuturi	Numar de ore	Saptamana (data)	Obs.

Planificarea calendaristica anuala trebuie sa acopere in totalitate programa scolara.
Unitatile de invatare sunt teme plastice stabilite de catre profesor tinandu-se cont de particularitatile de varsta, de obiectivele de referinta si de continuturile din programa.
Obiectivele de referinta sunt prevazute in programa si se noteaza cu numerele respective (1.1. ; 1.2 ; 1.3.).
Continuturile sunt selectate de profesor din cele propuse de programa si vor fi in concordanta cu unitatea de invatare (tema plastica).Sa vedem un exemplu :
Unitatea de invatare : Amestecuri fizice intre culori si nonculori.
Continuturi : nuante calde, nuante reci, tonuri calde, tonuri reci, ... tonuri inchise, tonuri deschise.
Numarul de ore alocate pentru fiecare unitate de invatare se stabileste de catre profesor in functie de : experienta sa, nivelul achizitiilor plastice detinut de elevi, materialele de lucru ale elevilor, materialele si mijloacele didactice detinute de profesor, interesul/atractia elevilor pentru jocul culorilor, formelor sau diferite tehnici plastice.

Sa retinem deci ca numarul de ore alocate si ordinea continutului le stabileste profesorul.

Exemplu de planificare calendaristica clasa a- IV-a :

Nr. Crt.	Unitati de invatare	Obiective de referinta	Continuturi	Nr. ore	Sapta Mana (data)	Obs.
	....		....			
	Punctul plastic	3.1. 3.2.	Punctul cu rol de constructie Punctul cu rol Decorativ	5	11-16	
	....		……………… ……………….			

PROIECTAREA UNITATILOR DE INVATARE

I. *Proiectarea instruirii presupune următoarele cerințe:*

- selectarea obiectivelor educative care vor fi propuse elevilor
- operaționalizarea obiectivelor
- alegerea conţinuturilor învățării
- elaborarea unor variante de prezentare a aceluiaşi mesaj în forme diverse
- alegerea strategiilor de învățare adecvate fiecărui obiectiv/caracteristicilor elevilor/comportamentul colectiv al clasei

- elaborarea unor variante de lucru care să țină seama de diferențele individuale
- conceperea modului de organizare a activităților elevilor în funcție de situația de învățare
- selectarea şi realizarea materialelor/activităților de instruire
- conceperea unor secvențe de evaluare formativă
- elaborarea unor secvențe de exerciții intermediare, de natură să le permită elevilor să-şi autoevalueze progresul
- conceperea unor secvențe cu activități de remediere, destinate unor grupe omogene
- elaborarea unui test sumativ
- conceperea procedurilor de acțiune în clasă (managementul clasei)
- colaborarea cu alte persoane în definitivarea proiectelor

Profesorul isi proiecteaza unitatile de invatare/temele plastice pe parcursul unui an scolar intr-o succesiune logica (care poate fi oricand sustinuta cu argumente) cu urmatoarea structura :

Continuturi	**Ob. de referinta**	**Activitati de invatare**	**Resurse**	**Evaluare**

Continuturile sunt de fapt teme plastice cu o intindere mai mica, ce ajuta la rezolvarea unei probleme plastice cu un caracter mai general. De exemplu continitul **Forme spontane** abordeaza doar o parte din tema plastica mare numita **Formele plastice.**

Obiectivele de referinta se marcheaza cu numere ce corespund obiectivelor de referinta din programa scolara.
Activitatile de invatare pot fi alese din cele din programa scolara; ele pot fi modificate, completate sau inlocuite cu altele concepute de profesor si adaptate la nivelul clasei asta si infunctie de spiritul creator al acestuia.
Resursele se refera la :
- forma de organizare a activitatii
- materiale si instrumente utilizate
- timpul alocat
- locul unde se desfasoara activitatea

Profesorii creativi se gandesc nu doar la resursele de invatare, procedurale, materiale ci si la cele psihice (ce procese/instante psihice va trebui sa activeze in mintea elevului pentru a realiza obiectivele propuse si mai ales cum?).Caci sa nu uitam ca esential este ce se intampla in structurile psihice/mintale ale elevului, cum sunt activate acestea si implicate in construirea cunoasterii, comportamentului creativ.

Evaluarea se refera la instrumentele de evaluare specifice educatiei plastice (in general se evalueaza prin probe practice, adica se deseneaza, se picteaza, se modeleaza, se compun imagini plastice; dar toate acestea pot fi si descrise, analizate, comparate, apreciate).
De regula, la finalul fiecarei unitati de invatare se realizeaza o evaluare sumativa (proba de evaluare) printr-o compozitie plastica cu continuturi cuprinse in acea unitate . De asemeni se au in vedere si descriptori de performanta pentru cele trei calificative : suficient, bine, foarte bine precum si standardele curriculare de performanta (vezi si MODULUL 11).
In concluzie remarcam faptul ca elementul de baza de la care pornim in realizarea demersului didactic este programa scolara care stabileste obiectivele cadru si obiectivele de referinta. Modalitatile si mijloacele prin care se realizeaza aceste obiective le gandeste si le proiecteaza profesorul in functie de personalitatea lui didactica, de nivelul clasei, de zona geografica etc.

EXEMPLU : Proiectarea unei unitati de invatare

UNITATEA DE INVATARE : Forma plastica
Numar de ore - 5
Clasa I

Continuturi Obiective Activitati de

	de referinta	invatare	Resurse	Evaluare
Forme spontane	3.1.	Exercitii de obtinere a formelor sponta – ne prin tehnici de lucru diferite : fuzionare, monoti – pie, stropire, dirijarea culorii, prin amprentare, etc.	Culori de apa Pensule Coli de hartie Alte suporturi de lucru, planse didactice	Proba practica

